Recensioni: Resident Evil 4, Oddworld: Stranger's Wrath, Project Snowblind, Darwinia, TimeSplitters: Future Perfect Cold Fear, Mercenari, Republic Commando, Splinter Cell: Chaos Theory, Donkey Kong: Jungle Beat, Yoshi's Touch & Go **Speciali:** Scuola di Paura, F.E.A.R., TimeShift, Conflict: Global Terror **Retro**: La Storia di Colin McRae Rally

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 012 ■ Marzo/aprile2005 ■ €6.00

DEVIL MAY CRY 3

Il risveglio di Dante
La rivincita di Capcom

F.E.A.R.

Lo sparatutto in prima persona incontra il survival horror

SCUOLA DI PAURA

I segreti del videogioco che spaventa

GOD OF WAR

Indagine esclusiva del sorprendente action game mitologico targato Sony

DEAD OR ALIVE ULTIMATE™

XBOX LIVE

A casa oppure online, il combattimento è assicurato. Il divertimento anche.

TECMO 100% GAMES

DEAD OR ALIVE® ONLINE™

www.doaultimate.com

XBOX

It's good to play together

Dead or Alive Ultimate™ e Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004. Tecmo® e il logo Tecmo sono marchi registrati di Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox Live, il logo Live e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.

editoriale ▷▷▷▷

benvenuti nella rivista che non c'era

Wow. È difficile dire altro analizzando l'offerta videoludica degli ultimi mesi. Più o meno dall'uscita di *GTA: San Andreas* in poi, questa rivista ha visto fioccare 9 e 8 a raffica, al punto che alcuni lettori hanno paventato un 'alleggerimento' del criterio di valutazione. Non è così. La verità è che questo è davvero il periodo migliore che il videogioco abbia mai conosciuto, un periodo interessato da giochi qualitativamente oscillanti fra il buono e l'eccellente. Un periodo di grande maturazione. Come si spiega? Esistono almeno tre ragioni.

La prima: il ciclo vitale delle tecnologie attuali si è quasi esaurito. Questo significa che gli sviluppatori hanno raggiunto una conoscenza tale degli strumenti tecnologici a loro disposizione da potersi dedicare al perfezionamento delle dinamiche di gioco prima ancora che all'allestimento dei motori grafici. Il contenuto ha preso il sopravvento sul contenitore.

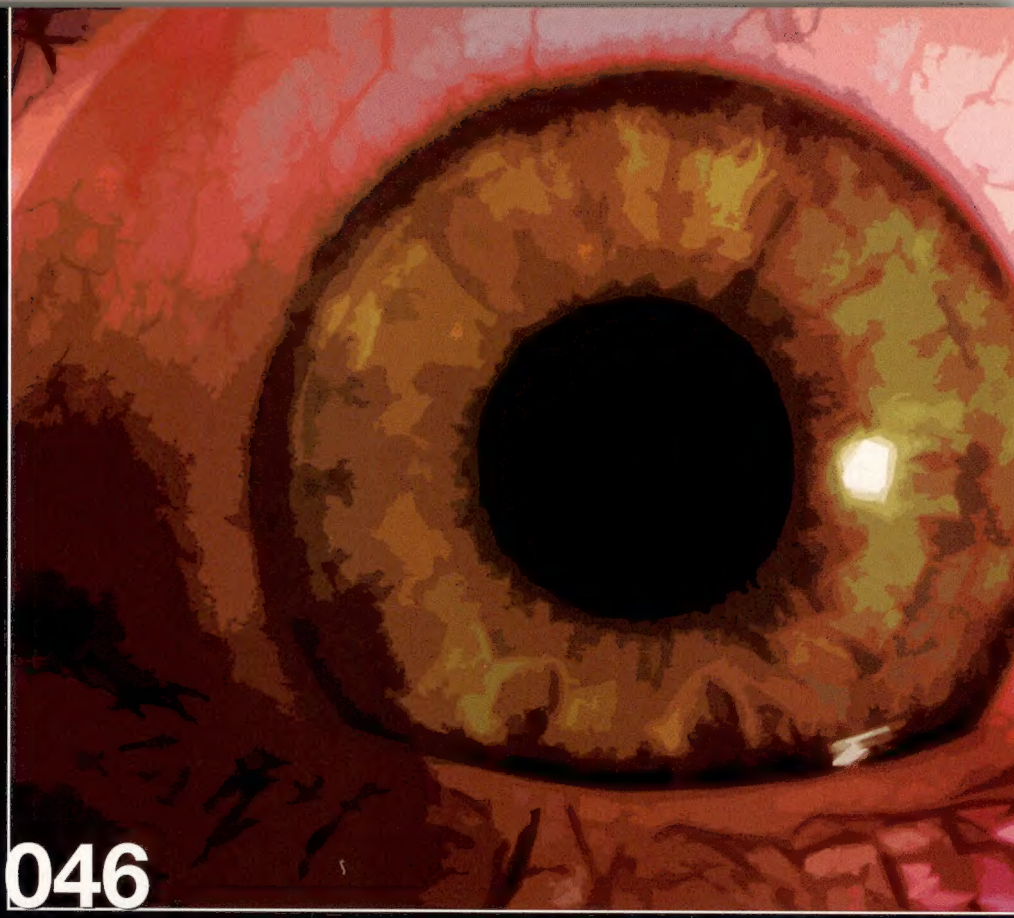
La seconda: la scorsa generazione ha visto PlayStation dominare su tutti. Prima annichilire Saturn, quindi declassare il tardivo Nintendo 64 a ruolo di comparsa. Al contrario, la generazione attuale, pur riconfermando la leadership di Sony e piangendo la scomparsa di Dreamcast, vede ben tre console perfettamente operative e produttive di materiale ludico di prim'ordine. Quindi c'è il PC, che con i vari *Rome: Total War*, *Half-Life 2* o *World of WarCraft* ribadisce il suo ruolo di apripista per il videogioco che verrà.

La terza (e forse la più significativa di tutte): la produzione di videogiochi per over-18 è oggi più consistente che in passato. Il che non sorprende considerato che il medium ha ormai più di trent'anni e che, di conseguenza, molti di coloro che ne fruiscono non sono senz'altro minorenni. A costoro l'industria non offre semplicemente sesso e violenza, ma complessità, profondità, sofisticazione. In altri termini, giochi migliori.

Ecco quindi le ragioni, o almeno alcune delle ragioni, per cui è bello essere videogiocatori, oggi, a trent'anni. Ma lo sarà anche a quaranta? Cinquanta? Sessanta? Questo dipenderà più dalla salute del 'fanciullino' che dal videogioco, ma in ogni caso è confortante vederlo crescere.

Speciali

052


046

046 Scuola di Paura
Alla ricerca degli elementi in grado di trasformare un semplice videogioco nel peggiore dei vostri incubi

052 Flagello di Dio
Dai creatori di *Twisted Metal* e *War of The Monsters*, un action game che miscela lo stile di *DMC* al rhythm game, la poesia di *Ico* alla mitologia greca. Che gli dei siano con voi

056 Profondo Rosso
Monolith affronta per l'ennesima volta il genere degli FPS, ma stavolta lo contamina con elementi soprannaturali...

062 Revival Horror
Viaggio nel quartiere generale di Capcom ad Osaka per un incontro con le menti responsabili di *Resident Evil 4*

068 TimeSplitters
Sguardo ravvicinato a *TimeShift* di Saber Interactive, un FPS per PC che permette di cambiare le regole del tempo...

072 Venti di Guerra
Lo sviluppatore britannico Piovtal Games raduna le truppe e si prepara a lanciare l'ennesimo attacco con *Global Terror*

056

062

068

072

Future Media Italy è parte di Future plc.

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman

Telefono +44 (0)1225 442244
www.futureplc.com

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath - London - Milan - New York
Paris - San Diego - San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Marco Iannini, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Cristiano Poian, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Enrica Tarenzi, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola, Maurizio Giraud direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Federica Rossi, Elena Romanato produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono

sommario marzo aprile

il numero della paura

032

034

036

085

038

092

096

098

100

118

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Il DS sbarca in Europa e Capcom a Las Vegas

020 **Outer Worlds**
San Andreas in fotografia

024 **Trigger Happy**
Un serpente a colazione

025 **The Neon Bible**
Installazione a valvole

026 **The Guest**
La stangata

027 **Parental Advisory**
Barcellona - Real Madrid: 1- 0

028 **Mattscape**
L'innovazione tecnoludica? Missing in action

029 **Mightier than the Sword**
Il gusto dell'originalità

132 **Chronicles**
Resident Evil: il cinema horror diventa interattivo

134 **Flash Gaming**
Quando la fame è fame

136 **La Storia di...**
Un classico del genere automobilistico, *Colin McRae Rally*

140 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
E guerra sia

Anteprime

032 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (Xbox)
034 Untold Legends: Brotherhood of The Blade (PSP)
036 Battlefield 2 (PC)
038 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PC)
040 Red Ninja: End of Honour (PS2, Xbox)
041 Shinobido Imashime (PS2)
042 Drag-On Dragoon 2 (PS2)
043 SWAT 4 (PC)
044 Infected (PSP)
052 God of War (PS2)
056 F.E.A.R (PC)
068 TimeShift (PC)
072 Conflict: Global terror (PC, PS2, Xbox)
078 Eve Online (PC)

Recensioni

086 Resident Evil 4 (GC)
090 Devil May Cry 3 (PS2)
092 Oddworld: Stranger's Wrath (Xbox)
094 Star Wars: Republic Commando (PC, Xbox)
096 Project: Snowblind (PC, PS2, Xbox)
098 Cold Fear (PC, PS2, Xbox)
100 TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC)
102 Mercenari (PS2, Xbox)
104 Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GC)
106 MechAssault 2: Lone Wolf (Xbox)
107 Darwinia (PC)
108 Champions: Return to Arms (PS2)
109 Samurai Western (PS2)
110 Suikoden IV (PS2)
111 Virtua Quest (PS2, GC)
112 The Punisher (PC, PS2, Xbox)
113 Nano Breaker (PS2)
114 Playboy: the Mansion (PC, PS2, Xbox)
115 Dead or Alive Ultimate (Xbox)
116 Kuon (PS2)
117 Death by Degrees: Seduzione Totale (PS2)
118 Donkey Kong: Jungle Beat (GC)
119 Mario Party 6 (GC)
120 Yoshi's Touch & Go (DS)
122 Donkey Kong: King of Swing (GBA)
123 EyeToy: Antigrav (PS2)
124 Chaos Field (DC, PS2, GC)
125 Psyvariar 2: Ultimate Final (PS2)
126 Altered Beast (PS2)
127 Neo Contra (PS2)
128 GTR (PC)
129 Ski Racing 2005 (PC, PS2, Xbox)
130 NFL Street 2 (PS2, Xbox, GC)
131 NBA Street V3 (PS2, Xbox, GC)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Nintendo punta il dito verso l'Europa

Il DS arriva nel Vecchio Continente ad un prezzo accessibile, con la demo di *Metroid* ed una buona line-up. E soprattutto, senza Sony fra i piedi

Se c'è una cosa che normalmente ci si porta a casa dopo l'annuncio del lancio di una console sono la data e il prezzo. Ma per la maggior parte dei convenuti all'evento parigino appositamente organizzato da Nintendo, queste informazioni erano già note. La data, 11 marzo, e il prezzo, 150 euro, erano trapelati giorni prima del proclama ufficiale, pertanto l'annuncio è stato accolto con applausi di circostanza piuttosto che con stupore e sgomento. Non che le sorprese siano mancate: l'amabile intervento con cui Will Wright ha espresso il suo sostegno alla pulsione innovatrice di Nintendo (vedi p.014) è stato una piacevole sorpresa, così come la vista di alcuni giornalisti europei sufficientemente temerari da sfidare il presidente di Nintendo, Satoru Iwata, in una partita multiplayer a *Mario Kart DS*.

Sebbene prevista, la notizia principale dell'evento è stata comunque confortante. Quel 11 marzo significa che l'Europa dovrà aspettare solo 14 settimane dal debutto del sistema in USA, davvero un battito di ciglia stando alla tradizione Nintendo. Il prezzo di 160 euro, unito a quello oscillante fra i 35 e i 45 euro rispettivamente per le uscite più importanti e per le più modeste (come Polarium della stessa Nintendo, nome italiano del puzzle game *Chokkan Hitofude* recensito sullo scorso numero), permette al DS di approfittare enormemente del ritardo invece patito da PSP (vedi pagina 007). La line-up di lancio non è sconvolgente, come tutte quelle europee, ma la demo di *Metroid Prime: Hunters* inclusa nella confezione, insieme a titoli come *Wario Ware: Touched* (aka *Sawaru Made in Wario*), *Zoo Keeper*, *Super Mario 64 DS* e *Project Rub* (aka *Feel The Magic XY-XX*) dovrebbero soddisfare abbondantemente gli early adopter.

Più singolare è forse il fatto che Nintendo abbia approfittato dell'evento per lanciare qualche frecciata a Sony. Il capo del marketing di Nintendo Europe, Jim Merrick, ha esaltato con orgoglio i 2,8 milioni di DS venduti fra USA e Giappone alla fine del 2004 (contro le 500.000 unità di PSP dichiarate da Sony), per poi far notare che la superiore durata della batteria del DS darà modo alla casa giapponese di "conservare la leadership del mercato offrendo un gameplay longevo e senza interruzioni". I dati sono persuasivi, ma la domanda è quanto a lungo durerà il vantaggio di Nintendo dal momento in cui Sony aumenterà la produzione di PSP. Stando alle ultime rilevazioni di Enterbrain e Media Create, dall'inizio del 2005 Sony piazza in media 20.000 unità in più di Nintendo, per un totale che da solo eclissa le vendite cumulative di DS, GBA e GBASP. Sebbene il declino delle vendite del DS sia fisiologico dopo un lancio appagante (laddove quello di PSP non ha certo soddisfatto la domanda), c'è chi interpreta le scarse performance dei sistemi 'minori' come prova del fatto che il DS ne stia cannibalizzando il mercato piuttosto che espanderlo.

Ciononostante, l'Europa rappresenta per Nintendo un'occasione per allungare il passo. Sono 650.000 le unità previste per il lancio, mentre ammonta a 35 milioni di euro il fondo stanziato dalla società per la campagna promozionale, una gran bella cifra rispetto ai 10 milioni sborsati per il lancio di GBASP. Resta solo da vedere come verranno spesi quei soldi. Sebbene gli spot pubblicitari non fossero ancora pronti per una visione all'evento, Nintendo è stata in grado di mostrare 'The Finger', un dito gigante destinato a fare il giro dell'Europa per promuovere l'esperienza tattile come elemento di 'rottura' dagli schemi (non a caso il dito sfonda una parete di mattoni). Alla presentazione hanno fatto seguito cinque minuti di straziante 'cabaret', con il marketing manager Tim Freystedt impegnato a conversare con un dito parlante.

> "Quel 11 marzo significa che l'Europa dovrà aspettare solo 14 settimane dal debutto del sistema in USA, davvero un battito di ciglia"

La confezione europea del DS (a sinistra) ha uno stile molto più aggressivo di quelle giapponese ed americana, al pari delle postazioni dimostrative (a destra), ricavate dalla fusione fra un lampione e varia segnaletica stradale tra cui, ovviamente, un cartello 'STOP'

La speranza è che il siparietto non sia indicativo della direzione verso cui punta la campagna pubblicitaria.

Ugualmente sorprendente, ma per motivi diversi, è stato l'arrivo di Satoru Iwata. Dopo uno spassoso scherzo in cui dichiarava di essere in collegamento dal Giappone via videotelefonino, il presidente di Nintendo ha guadagnato il palco per illustrare con passione i motivi per cui ritiene che le nuove console offerenti solo "grafica e sonoro potenziati" non possano fare molto per ampliare la popolazione di videogiocatori, avvertendo che se la comunità non cresce "il futuro dell'industria non è radioso". Comunque, prima di concentrarsi su questo argomento così centrale al concepimento del DS, Iwata si è detto consapevole delle preoccupazioni dei fan europei, dichiarandosi "molto, molto dispiaciuto" per i ritardi nelle uscite dei prodotti (attribuendoli a problemi di localizzazione e alle differenti regolamentazioni di ogni Stato dell'unione), e citando *The Legend of Zelda: The Minish Cap* e *Metroid Prime 2: Echoes* come esempi della serietà con cui Nintendo sta affrontando la questione.

Non v'è dubbio che la casa di Kyoto sia entusiasta del suo DS. E a ragione. Il successo giapponese ed americano infondono sicurezza, ora cementificata da una finestra di lancio in Europa improvvisamente sgombra dalla minaccia Sony. La sfida è adesso quella di installare il maggior numero possibile di unità prima che l'euforia per la PSP cominci a salire.

Line-up

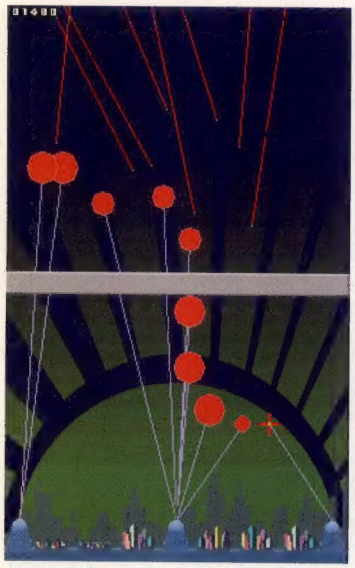
I giochi DS che saranno nei negozi dall'11 marzo

- Super Mario 64 DS
- Wario Ware Touched!
- Pokémon Dash
- Polarium
- Project Rub
- The Urbz
- Tiger Woods PGA Tour
- Mr Driller: Drill Spirits
- Spider-Man 2
- Rayman DS
- Asphalt Urban GT
- Sprung
- Zoo Keeper
- Robots
- Ping Pals

***Robots* sarà l'unico titolo di lancio europeo non disponibile in USA o Giappone. La confezione dei giochi sarà di plastica come negli altri territori**

"Non diamo gli stessi film"

Il direttore marketing di Nintendo of Europe espone il suo punto di vista sul conflitto PSP-DS confermando che non si tratta di starsene seduti su morbide poltrone...



Jim Merrick ha lavorato con Satoru Iwata in Nintendo of America durante il periodo buio di N64. Quando Iwata è diventato presidente, ha nominato Merrick a capo del marketing europeo nell'ambito di un processo di 'globalizzazione' della società. Quelle 14 settimane di distanza dal lancio americano del DS dimostrano che qualcosa è cambiato. Ma cosa?

Lei ha scelto di aprire l'evento discutendo della PSP e confrontandone le vendite con quelle del DS. Perché ha deciso di esordire proprio parlando della concorrenza?
È una domanda inevitabile. Qui in Europa, la PSP è un concorrente reale tanto quanto è reale il DS. Nessuno dei due è stato ancora lanciato, ma entrambi hanno generato un sacco di copertura sui media. Era inevitabile che qualcuno avrebbe fatto domande a riguardo, pertanto ho deciso di affrontare la situazioni immediatamente.

I numeri che ha citato sono molto positivi. Si aspettava di trovarsi in una posizione così favorevole?

"Crediamo fortemente nel DS e nelle innovazioni che porta con sé, nel suo potenziale di espandere il mercato e al tempo stesso di soddisfare i giocatori appassionati"

Il portfolio del DS per il 2005 include innovazioni come *Nintendogs*, una toccante interpretazione dell'idea del Tamagotchi, e update come *Retro Atari Classics*, inclusivo di *Missile Command*

Per noi la PSP è stata un'incognita. La strategia di Sony questa volta è molto diversa. Nessuno sembrava conoscere molto del sistema prima del lancio in America e Giappone: non sanno dove stanno andando. Crediamo fortemente nel DS e nelle innovazioni che porta con sé, nel suo potenziale di espandere il mercato e al tempo stesso di soddisfare i giocatori appassionati. E crediamo che questa sia una limitazione della PSP, nel senso che ha soddisfatto le aspettative, ma è tutto lì.

Iwata ha fatto delle dichiarazioni molto forti circa l'incapacità di Sony di innovare e la sua insistenza su 'vecchie formule' che non aiuterebbero a far crescere il mercato videoludico. Crede che sia un commento sensato alla luce del fatto che le funzionalità di PSP come lettore audio e video attireranno un nuovo segmento di videogiocatori?
Credo che bisogni andarci cauti con le possibilità multimediali. Come lettore MP3, per esempio, la PSP è davvero il più grande lettore MP3 al mondo, ed è ancora basato sulla memory stick laddove il formato degli attuali lettori MP3 è l'hard disk. È giusto un'opportunità: la gente la userà come lettore MP3 perché può farlo, ma non sarà il suo principale lettore MP3. Come lettore di film, be', anche questa è un'incognita. Non ci sono certo molti film disponibili al momento. Sono sicuro che vi porranno rimedio ma dovranno risolvere alcuni problemi di licensing dal momento che si tratta di un formato proprietario, e... be', sei un fanatico di film? Hai qualche DVD? Cosa ci farai? Dovrai ricomprare quei film se vorrai vederli sulla PSP e non li potrai noleggiare perché nessun esercizio commerciale offrirà UMD. Credo che queste cose siano giusto un contorno alla funzionalità ludica principale, e non credo che quel contorno sia abbastanza. Non è un'innovazione.

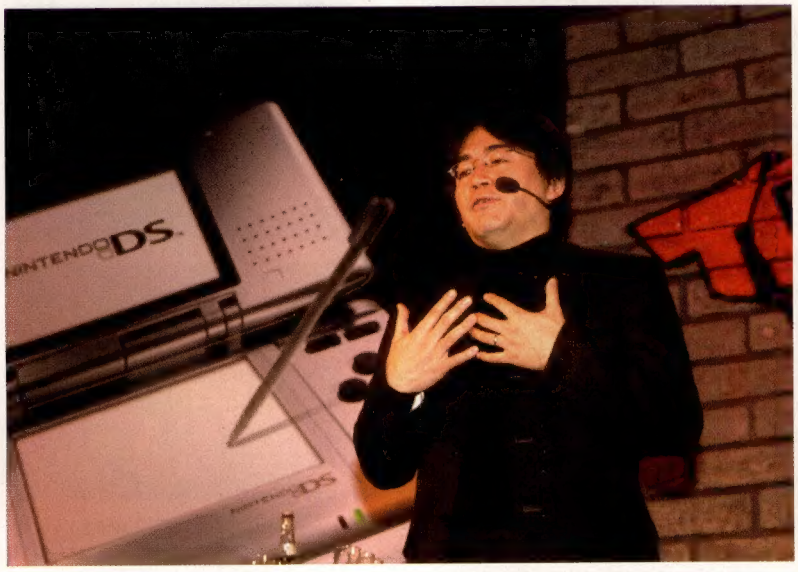
Nintendo sembra molto loquace circa la PSP laddove Sony si rifiuta di commentare sul DS. È una decisione politica?
No. E ci sarebbe anche una differenza di opinioni a riguardo. Mr Iwata non ne parla tanto quanto ne parlo io [ride]. Durante l'ultima prestazione al CES, Sony ha detto: 'Oh no, non siamo in competizione con Nintendo, siamo in competizione con iPod'. Ma poi cosa hanno fatto vedere? Un elenco di caratteristiche che confrontava le specifiche della PSP con quelle di Game Boy Advance e DS. Quindi credo che ciò che stanno dicendo e dove sanno che ci sarà da combattere non siano esattamente la stessa cosa.

Ma il fatto che puntino all'iPod alleggerisce la pressione del testa a testa. Preferirebbe davvero che Sony puntasse apertamente sulle differenze prestazionali fra i due sistemi?
Se fosse una battaglia di specifiche loro vincerebbero di sicuro. Abbiamo mai parlato della velocità del nostro processore o del numero di poligoni? No.

Ma non ne parlate perché sapete di non poter competere in quei termini.
Be', è una differenza di opinioni. Semplicemente pensiamo non siano importanti. Alla fine, il consumatore compra l'esperienza di gioco, non gli importa del processore. Uso sempre l'analogia cinematografica: uno decide di andare al cinema in base al film che stanno dando, non al fatto che abbia morbide poltrone con poggia-bevande.

Be', non è però un'analogia troppo sensata. Quegli aspetti sono incidentali, mentre qui parliamo di elementi fondamentali come le capacità audio e video.
Avendo l'opportunità di scegliere fra due cinema che danno lo stesso film, allora sceglierò senz'altro l'Imax con impianto Dolby, sì, avete ragione. E la PSP è un hardware meraviglioso, il design è bello, lo schermo fantastico. Hanno avuto dei problemi di affidabilità in Giappone, ma ne verranno a capo, ne sono certo. Ma il fatto resta che non stiamo dando gli stessi film.

Avete annunciato due linee di prezzo per i giochi: 45 e 35 euro. Reggie Fils-Amie [VP alle vendite e al marke-



ting di NOA] ha detto che il mercato USA non è abbastanza sofisticato da supportare due prezzi. State quindi dicendo che gli europei sono più sofisticati degli americani?
Assolutamente. Da americano lo posso dire con sicurezza [ride]. Credo sia una questione di valore per il consumatore (ha funzionato in Giappone), delle ore di gioco e della forza del gameplay. Prezzeremo Polarium al minimo, ma ci aspettiamo che tutti i giochi terze parti erranno venduti al prezzo più alto.

Il tono di Iwata era molto inusuale durante il suo discorso in merito alla situazione europea. La necessità di rilasciare quelle dichiarazioni viene dalla consapevolezza da parte di NOE delle frustrazioni dell'utenza locale?
[Ride] Sebbene mi piacerebbe essere in grado di mettere in bocca a Mr Iwata parole non sue e stabilire cosa debba dire, fino ad oggi non ho avuto successo. Di certo, le sue scuse provengono al cento per cento dal suo cuore.

Giochi come *Minish Cap* e *Metroid Prime 2: Echoes* sono usciti in Europa prima che in Giappone. Dipende da una politica della casa madre o Nintendo Europe sta combattendo più duramente per avere le cose prima?
È la globalizzazione secondo Mr Iwata. Il suo background (ha iniziato come sviluppatore negli HAL Studios) gli ha permesso di vedere le cose dal di fuori. Non ha i paraocchi di chi è dentro la società da 30 anni. Sa come appare dal di fuori. Era sua abitudine venire a lavorare in NOA su uno dei nostri progetti ogni quattro settimane, pertanto conosce bene i mercati occidentali ed ha trascorso un sacco di tempo in Europa per capire il suo.

Il DS è arrivato sul mercato prima che foste pronti a confermare le sue funzionalità WiFi. Come mai?
Due le ragioni: crediamo che la modalità wireless locale offra un valore immediato al consumatore. Chiunque può capirla, basta accenderla e funziona, e questo è parte del messaggio che vogliamo far passare col DS. Il WiFi vero e proprio è più problematico. Le console sono diventate popolari in virtù della loro semplicità: metti il gioco dentro e via. Niente driver, niente patch, niente configurazioni, niente password. Internet funziona all'opposto (è pieno di acronimi) e dobbiamo trovare un modo per unificare le due cose senza compromettere la semplicità dell'esperienza. Per farlo ci vorrà del tempo, e ci vorranno degli accordi con i service provider, gli hotspot e così via.

> "In termini demografici (tipologia di utenza) è ancora troppo presto per tracciare un profilo per via degli early adopter, però la presenza femminile è senz'altro più forte"

Quanto dell'incarico di realizzare una rete WiFi di questo tipo cade sulle spalle di società esterne non controllate da Nintendo?
Una parte significativa è locale in ogni mercato dal momento che esistono specifici service provider. Comunque dipenderà dai giochi e da ciò di cui avranno bisogno. Se si tratta di un semplice matchmake non è un problema. Puoi usare GameSpy, che è un prodotto molto buono e funziona bene, e forse alcuni giochi DS useranno proprio quello per il matchmaking.

Secondo Nintendo, il DS avvicinerà nuova gente al videogioco. Dai dati che possiede sulle vendite in USA e Giappone riesce già a dire se sta andando effettivamente così?
Certamente, stiamo registrando una crescita notevole di pubblico femminile tanto in America quanto in Giappone. In termini demografici e (tipologia d'utenza) è ancora troppo presto per tracciare un profilo per via degli early adopter, però la presenza femminile è senz'altro più forte. Ho dato un'occhiata agli ultimi numeri dal Giappone la settimana scorsa, ed è davvero chiaro. Sebbene a questo punto sia l'unica cosa ad esserlo.

PSP: a marzo in USA, ma in Europa?

La data: 24 marzo. Il prezzo: 250 dollari. Con queste due informazioni un intero continente ha smesso di trattenere il fiato. La data rispetta le previsioni di Sony mentre il prezzo (100 dollari in più rispetto al DS) è senz'altro inferiore a quei 300 dollari paventato da molti. L'unica confezione prevista comprende tutti gli elementi del Value Pack giapponese (Memory Stick Duo da 32MB, cuffie, custodia, etc) più la versione su UMD del film 'Spider-Man 2'. La line-up è composta da 24 titoli (che molti negozianti stanno prezzando a 50 dollari) tra cui *Wipeout Pure*, *Metal Gear Acid*, *Rengoku: Tower of Purgatory*, *Ridge Racer* e *Lumines*, e ben nove titoli sportivi, diversi dei quali già supportano il multiplayer su internet via WiFi.

Per quanto riguarda l'Europa, i problemi alla produzione hanno significato un posticipo dal mese di marzo ad un non meglio specificato periodo a cavallo fra aprile e giugno. Di conseguenza, il raggiungimento del traguardo di 3 milioni di unità vendute in tutto il mondo per fine marzo dipenderà dalle performance del sistema in USA (dove arriveranno un milione di console al lancio) ed in Giappone (dove Sony dichiara di aver già piazzato 800.000 unità a fine gennaio).

Sempre in Giappone, PSP ha dovuto affrontare alcune critiche. Intervistato dal periodico Nikkei Business, Ken Kutaragi ha risposto con fermezza a chi ha accusato il sistema di cattivo design. Poco meno di 5.000 unità sono infatti tornate in Sony, prevalentemente a causa di una scarsa sensibilità del tasto Quadrato. Il problema è legato alla disposizione non perpendicolare del contatto sulla scheda sottostante a causa della prossimità del pulsante allo schermo. Durante l'intervista Kutaragi chiarisce che un cambiamento alla posizione del contatto avrebbe comportato una riduzione delle dimensioni dello schermo o un allargamento della console, due conseguenze che non era disposto ad accettare. La questione evidenzia quanto importante sia per Sony l'apparenza fisica del sistema e le difficoltà legate alla progettazione e alla fabbricazione di una console così sofisticata.

Il tramonto dei morti viventi?

A Las Vegas Capcom annuncia la propria collezione di titoli per il 2005, ignorando completamente la next-generation

In *Beat Down*, quando l'energia dell'avversario è agli sgoccioli è possibile eseguire una mossa di 'sottomissione', prendendolo per il bavero o fa-cendolo bloccare da un proprio scagnozzo

Gli estimatori occidentali di Capcom hanno ormai segnato sul proprio calendario la prima settimana di febbraio, divenuta da qualche anno il periodo preferito dal publisher nipponico per presentare i frutti (ancora acerbi) della nuova stagione. Nelle precedenti edizioni dell'evento sono stati annunciati e mostrati (per la prima volta) titoli come *Resident Evil 4* e *Viewtiful Joe*, ed è quindi con una certa apprensione che **Videogiochi** si e preparata ad affrontare il viaggio, carica di un bagaglio di aspettative che, va detto subito, sono andate purtroppo deluse.

Non sono ovviamente mancati gli annunci esclusivi, con titoli rimasti segreti fino al quel preciso momento, ma più di qualsiasi altra cosa è pesato il silenzio dei grandi assenti, in particolar modo Clover Studio. Che il rapporto tra gli 'indipendentisti' di Inaba e l'editore non sia dei più idilliaci non è certo un mistero, ma il fatto che opere come Okami non siano nemmeno state menzionate (anzi, si è proprio voluto tacere sull'argomento), desta più di un sospetto sul futuro dell'etichetta controllata da Capcom.

A tenere alta la bandiera della creatività videoludica ci ha pensato quindi *Killer 7*, di sicuro uno dei progetti più ambiziosi prodotti dall'eclettico duo Mikami/Kobayashi in collaborazione col genio visionario del designer giapponese Suda 51. Preceduto da un 'a movie by...', *Killer 7* ha stupito anche per il fatto di non essere presente in forma giocabile: l'unica postazione demo era infatti controllata direttamente da un membro del team di sviluppo, che illustrava le fasi di gioco senza concedere la possibilità ad alcun giornalista di impugnare il controller GameCube. Davvero una scelta bizzarra considerando l'imminente pubblicazione (prevista per l'estate negli USA) del titolo e lo sforzo economico/logistico di Capcom atto a portare numerose testate specializzate di tutto il mondo nella città dell'azzardo. Detto questo, l'impatto visivo di *Killer 7* è sicuramente accattivante e, affiancato da un impianto audio all'altezza, contribuisce a creare un'atmosfera straniante, da anime d'avanguardia (quello che molto probabilmente alla fine si rivelerà essere, sibilano i più maligni). L'utente non controlla direttamente il killer se non durante le sparatorie, ma ne influenza l'azione come in una storia a bivi. L'interazione passa infatti attraverso sequenze da sparatutto sullo stile di *House of the Dead* e rompicapi che richiedono l'impiego del sangue (versato e raccolto) per poter essere risolti con successo.

> "A tenere alta la bandiera della creatività ci ha pensato *Killer 7*, di sicuro uno dei progetti più ambiziosi prodotti dal duo Mikami/Kobayashi"

Mentre il gioco scorre come un labirinto pieno di bivi, i momenti d'azione di *Killer 7* ricordano i titoli per light gun. Il ritmo dei combattimenti è serratissimo

Killer 7 rappresenta però una parentesi delirante in una line-up altrimenti molto 'classica'. Il publisher giapponese ha voluto rimarcare il desiderio di una maggiore convenzionalità della produzione tant'è che per la nuova stagione pare puntare su titoli dal profilo più basso ma più semplici da commercializzare. È il caso dell'inedito *Beat Down: Fists of Vengeance*, un picchiaduro a scorrimento che prova a ricalcare (alla maniera giapponese) le atmosfere urbane di produzioni occidentali come *Def Jam* e *GTA*. A detta di **Tatsuya Minami**, producer del gioco, *Beat Down* è stato confezionato "appositamente per il pubblico del lontano Occidente". Il fatto che sarà pubblicato contemporaneamente su PS2 e Xbox (esatto, Xbox) la dice lunga sulla strategia intrapresa da Capcom per questo 2005. Purtroppo, come dimostrato più volte dai fallimenti della divisione orientale di Microsoft, un game designer giapponese che crea un titolo tenendo come riferimento il giocatore americano medio, di solito manca il bersaglio di chilometri: la qualità di *Beat Down* è quindi tutta da verificare. La struttura ludica prevede scontri di gruppo da beat'em-up a scorrimento come preludio a più tattici combattimenti one-on-one, con la differenza che, prima di finire l'avversario, è possibile eseguire una mossa di sottomissione per estorcergli denaro, informazioni o per legarlo alla propria gang di delinquenti. La città che fa da sfondo a questa rilettura in chiave manga de 'I Guerrieri della Notte' ha il nome poco ispirato di Las Sombras ed è composta da varie zone altrettanto anonime (il porto, il distretto di polizia, i vari ghetti) che è possibile raggiungere solamente a piedi. Le auto in *Beat Down* hanno infatti l'unica funzione di mezzi contundenti, sotto le cui ruote lanciare l'avversario. Merita attenzione la possibilità di personalizzare il proprio personaggio (scelto tra cinque disponibili) con svariati capi d'abbigliamento e plastiche facciali perché, a differenza di altri titoli, tale operazione non ha puramente valore estetico ma permette, ad esempio, di sfuggire ad una perquisizione della polizia.

Il sangue è l'elemento chiave di *Killer 7*. Quasi tutti i rompicapi richiedono l'impiego di liquido ematico per la risoluzione

Se a detta dello stesso Mikami *Beat Down* segna un volontario allontanamento dall'utenza giapponese, il momento della presentazione di Las Vegas che ha segnato definitivamente la svolta a Occidente di Capcom è arrivato con l'annuncio a sorpresa di *Without Warning* (PS2 e Xbox), il primo titolo del neonato Circle Studio nonché primo gioco di uno sviluppatore europeo ad essere pubblicato dall'editore giapponese. Per chi avesse perso lo speciale su Circle Studio pubblicato qualche numero fa, vale la pena ricordare che la softco, operativa dall'ottobre 2003, è la nuova creatura dei fratelli

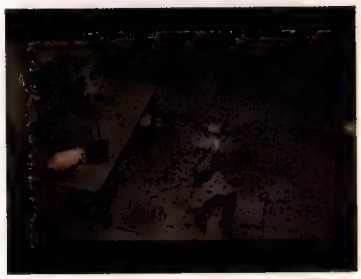
Sulle strade di *Beat Down* sono disseminate armi e altri oggetti contundenti con cui infierire sugli avversari

Smith, ovvero i due figuri che hanno contribuito all'ascesa e quindi al declino di Lara Croft. Con la ricca eredità lasciata dall'archeologa digitale, Jeremy e Adrian hanno fondato una nuova realtà di stanza a Derby, composta per lo più da ex colleghi di Core Design. Se la relativa completezza del primo progetto (in uscita per l'autunno) lascia impressionati (per *Angel of Darkness* occorsero tre anni solo per creare il motore grafico) la risposta è da cercare nell'adozione di Renderware come piattaforma di sviluppo: per stessa ammissione di Jeremy Heath-Smith, da sempre fautore dell'engine proprietario, la soluzione middleware ha permesso di concentrarsi finalmente sugli aspetti di game design (presi in considerazione a due settimane dal gold nel caso dell'ultimo *Tomb Raider*, come da lui stesso candidamente rivelato). Ed infatti è proprio il concept di gioco a rappresentare l'aspetto più ambizioso del progetto. Ambientato in un impianto chimico negli USA, *Without Warning* vede protagonisti tre eroi per caso (un cameraman, una segretaria, un agente di sicurezza) e tre per scelta (teste di cuoio specializzate) alle prese con un gruppo di terroristi che minaccia la catastrofe naturale. La struttura ricalca quella del serial '24' e infatti la scansione cronologica degli eventi, che si succedono in un arco di 12 ore effettive, non è sequenziale. Sarà il gioco a imporre di volta in volta il passaggio da un personaggio all'altro e da un momento all'altro, cosicché potrà capitare di assistere come spettatore alle azioni compiute poco prima nei panni di un altro simulacro. Solo quando tutti i pezzi saranno ricollocati al posto giusto sarà possibile comprendere il quadro finale e decifrare la sorte dei propri eroi.

Considerata la forza di Capcom nel character design e nella creazione di proprietà intellettuali (come l'universo di *Street Fighter* e l'iconografia dello stesso *Resident Evil*) la scelta di finanziare il progetto di Circle Studio potrebbe sembrare legittima, se letta alla luce del prestigioso passato dei fratelli Smith. Tuttavia la ricerca di nuove idee tra la comunità di sviluppatori occidentali e il rinnovato interesse nei confronti di Xbox sono segnali da non sottovalutare. Ancor più se si considera l'assoluto silenzio sulla versione PS2 di *Resident Evil 4*. Nonostante i pettegolezzi che si raccolgono in rete, relativi al numero di poligoni e alla risoluzione delle texture, a Las Vegas l'argomento è risultato un tabù tanto quanto i titoli in sviluppo per le piattaforme della prossima generazione. E **Videogiochi** non si stupirebbe se a questo punto il gioco venisse annunciato come uno dei titoli al lancio di PS3 o Xenon.

"La ricerca di nuove idee tra la comunità di sviluppatori occidentali e il rinnovato interesse nei confronti di Xbox sono segnali da non sottovalutare"

Più che dalle successive presentazioni di *Haunting Ground* e *Resident Evil Outbreak: File 2* per PS2, *Gyakuten Saiban* (thriller giudiziario per DS finalmente tradotto in lingua inglese), *Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower* per PSP (già uscito in Giappone, ma con nuove modalità multiplayer per le versioni europee ed americane) e gli immancabili *Megaman Collection* (Xbox) e *Megaman Battle Network 5* (Game Boy Advance), l'attenzione dei giornalisti è stata risvegliata dagli scambi informali avvenuti a cena coi game designer della casa di Osaka e dalle interviste ufficiali, da cui è emerso chiaramente un fatto: lo sviluppo su GameCube non ha rispettato minimamente le aspettative dei vertici Capcom. Viene da chiedersi quanto sia casuale il fatto che dei nove giochi mostrati a Las Vegas, fra titoli già annunciati e novità assolute, l'unico in sviluppo per GameCube sia proprio il progetto più 'vecchio', ovvero *Killer 7*. Viene anche da domandarsi come Capcom possa gestire il già difficile rapporto coi propri producer, Clover o non-Clover, in una simile ottica Guardare ad Occidente, e magari aprirsi a Microsoft, potrebbe non essere una cattiva idea per un futuro che, in ogni caso, non preveda più zombi caracollanti ma parassiti scalmanati. Ma Mikami e Kobayashi, giusto per citare un paio di nomi, vorranno far parte di un simile futuro?



Haunting Ground sembra sempre più assomigliare a *Clock Tower* in un'ambientazione fantasy, con il cane al posto dell'acqua benedetta. Ma Fiona Belli ha il suo perché...

Magia psichedelica

Uno Yuji Naka stanco e preoccupato parla del lancio di *Project Rub* e dei suoi progetti futuri

Lo stile grafico essenziale di *Project Rub* l'ha reso uno dei titoli per Nintendo DS più particolari fra quelli usciti dal lancio della console. Com'è nato l'idea del progetto?
Dato che il DS ha un touchscreen, è possibile anche sfregarlo. Bene, in giapponese la 'L' e la 'R' hanno esattamente il medesimo suono, quindi 'rub' suona esattamente come 'love'. Perciò abbiamo deciso che *Project Rub* sarebbe stato una storia d'amore, in particolar modo dato che Nintendo voleva che il DS raggiungesse un mercato più ampio e le storie d'amore hanno un appeal molto tradizionale, come accade nei film, per esempio.

Per raggiungere la gente che di solito non videogioca, come desiderava Nintendo, avevamo bisogno di un design che fosse completamente diverso dal solito, il che spiega questo comparto grafico 'psichedelico'. L'uso delle silhouette è legato al fatto che non volevamo costringere il giocatore ad avere una ragazza ben definita come oggetto del proprio amore. In questo modo il giocatore può immaginare che la ragazza dei propri sogni sia all'interno di quella silhouette.

> "Durante lo sviluppo di *Project Rub* i più timidi erano proprio gli sviluppatori maschi: si limitavano a toccare le mani della ragazza, mentre le donne si fiondavano direttamente sulle tette"

Lo scopo della stilizzazione della ragazza di *Feel the Magic* potrà anche essere quello di permettere ai giocatori di proiettare la propria personalità sul gioco, ma il risultato è un titolo dalla componente visiva estremamente forte

Però, di solito, queste storie d'amore destinate al grande pubblico non hanno scorpioni, monocicli e artisti del circo.
No, non è proprio una storia d'amore tradizionale! Ma il personaggio principale sta facendo di tutto per arrivare alla ragazza ed è per questo che si unisce agli artisti del circo: è un modo per esprimere fino a che punto sarebbe disposto ad arrivare. In questo periodo stiamo perdendo i giovani in Giappone: i ragazzi non credono che, in generale, sforzarsi sia una cosa 'furba'. Quindi è davvero importante trovare un modo per fargli provare qualche emozione.

Ritiene che utilizzare una rappresentazione astratta per esprimere questi sentimenti possa aver maggior successo di rappresentazione realistica?
Credo decisamente che ci sia una maggiore connessione. In questo periodo gli sviluppatori devono rendere realistici i propri giochi per dimostrare la potenza dell'hardware. Ma utilizzare il simbolismo, come abbiamo fatto noi, avvicina il gioco al giocatore e il divertimento è più 'puro'. Più realistico si rende il gioco, più si può perdere l'immaginazione del giocatore ed è lì che gli utenti iniziano a notare gli aspetti che non gli piacciono.

Non sto dicendo che sia una legge imprescindibile, ma è una regola di design che voglio seguire per il futuro. Il problema è che con un hardware migliore si è costretti a dare dimostrazione di una grafica ancora più realistica, altrimenti la gente non ne rimarrebbe impressionata. Un gioco non dovrebbe aver paura di essere un gioco, ma ora sembra che nell'inseguire il realismo la sensazione che si ottiene giocando stia cambiando. Sembra quasi che stia cambiando l'idea alla base dei videogiochi. E ciò non è sempre un buon segno.

A tal proposito, molti giocatori erano preoccupati che la fusione di Sega con Sammy avrebbe costretto la società ad adottare un approccio più mass market e meno originale.
A dire il vero, la fusione fra Sega e Sammy non ha avuto quel genere d'impatto sullo sviluppo. È accaduto in pratica il contrario. Poiché Oguchi-san, che è ora amministratore delegato, è stato uno sviluppatore, adora ancora sperimentare nuovi approcci, nuove metodologie. Quindi non abbiamo avuto alcun problema a sviluppare il gioco.

Quest'anno è stato davvero divertente per me, prima con *Sega Superstars*, poi con *Project Rub*. L'ultima volta che mi sono divertito tanto è stato con *Samba De Amigo* e al confronto credo che questo sia stato persino meglio.

Era preoccupato dell'accoglienza che il pubblico occidentale avrebbe riservato a *Project Rub*, considerando che è stato uno dei primi titoli disponibili per DS?
Abbiamo sempre dovuto pensare al mercato occidentale con qualsiasi titolo che abbiamo realizzato. Ogni volta che sperimentiamo una nuova direzione, sia per il pubblico giapponese che per quello occidentale, ci preoccupiamo. E io sono incline a preoccuparmi comunque! [ride] Quindi sì, tutto quello che faccio mi preoccupa e forse lo ero un po' di più con questo progetto. Ma ciò non ha cambiato il gioco.

E per quanto riguarda la modalità Maniac? Ha considerato che il pubblico occidentale ha un atteggiamento più pudico con quel genere di contenuti?
È stata una cosa di cui non mi sono preoccupato. Metà del team di *Project Rub* è

composta da donne, e durante lo sviluppo i più timidi erano proprio gli sviluppatori maschi: si limitavano a toccare le mani della ragazza, mentre le donne si fiondavano direttamente sulle tette per vederne la reazione. Un sacco delle idee sono arrivate dai designer di sesso femminile, quindi non pensavo sarebbe stato un problema.

Come mai avete scelto di sviluppare un nuovo titolo per Nintendo DS piuttosto che per PSP?
Entrambe le console hanno una propria personalità. Ritenevo che sul DS, dato che ciò che offre è così nuovo, dovessi realizzare qualcosa di completamente innovativo. Stiamo ovviamente realizzando nuovi giochi per PSP adesso, ma ritenevo che non ci fosse la medesima necessità di realizzare un gioco completamente nuovo. Almeno non ancora. E stavamo anche lavorando a *Sega Superstars* nello stesso periodo, quindi non avevamo le risorse per un altro progetto originale.

È d'accordo coi commenti rilasciati da Satoru Iwata di Nintendo, quando dice che PSP "si basa su una formula vecchia per avere successo", che antepone la tecnologia all'innovazione?
Penso che le possibilità di networking di PSP saranno interessanti, ma al momento nessuno sembra pronto a sfruttarle. Non c'è nulla di simile al Pictochat offerto da DS ed è quella la direzione che dovrebbero esplorare su PSP. Fino ad allora, be', sono abbastanza concorde con quanto ha detto Iwata.

Quindi pensa che il futuro dei nuovi portatili risieda nei loro aspetti comunicativi?
Se la gente si aspetta queste nuove caratteristiche da PSP, allora sì. Ma penso che la maggior parte degli utenti PSP sarà contenta di giocare ai titoli PS2, solo su un portatile, mentre gli utenti DS saranno più propensi a sperimentare nuove cose. Naturalmente da un punto di vista tecnico non è possibile fare un porting diretto di un gioco PS2 su PSP, quindi vedremo come andranno le cose.

La funzionalità online sembra un elemento importante della prossima generazione di console. Dopo essere stato un pioniere in questo contesto con *Phantasy Star Online* su Dreamcast, è sorpreso che gli altri produttori di hardware ci abbiano messo così tanto a buttarsi su una simile caratteristica?
Sega è sempre stata famosa per azzardare troppo e troppo presto. Se fossimo stati un po' più lenti, allora forse avremmo vinto la battaglia dell'hardware. Ma è una cosa per cui siamo stati sempre, sempre famosi. Perciò non mi sorprende che ci abbiano messo così tanto. E dato che in tutti questi anni mi sono dedicato molto all'online, ero pronto a tentare qualcosa di diverso. Questa è una delle ragioni per cui mi sono così divertito con *Project Rub*.

Con l'online, le cose che abbiamo... sofferto [ride], l'hacking, gli utenti illegali e quelli scorretti... Alla fine abbiamo passato più tempo a cercare di eliminare quelle cose che a sviluppare effettivamente i giochi ed ecco perché sono stufo dell'online. Se i produttori di hardware possono trovare un sistema per eliminare tutte quelle cose per noi, mi piacerebbe fare ancora titoli online. Se non fosse possibile, diventa difficile entusiasmarsi per l'online gaming.

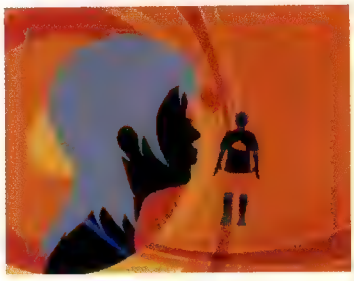
Con il lancio di due console portatili a un mese di distanza l'una dall'altra e tre piattaforme casalinghe in arrivo nei prossimi dodici mesi, come si sente esaminando il futuro?
Stanco [ride]. Abbiamo nove piattaforme su cui sviluppare: è davvero troppo! Siamo esausti. Di *Puyo Pop Fever* quest'anno abbiamo fatto 15 versioni diverse in Giappone, come esperimento per vedere quante ne saremmo riusciti a gestire. Potevamo farlo con *Puyo Pop* perché è un progetto piccolo, ma con qualcosa di più complicato? Non c'è verso. Teoricamente, preferirei meno hardware. Al momento non ci sono possibilità di realizzare giochi sperimentali su ogni singola piattaforma e c'è sempre da tenere in considerazione il bilanciamento fra le nuove console e quelle vecchie: su quali delle due bisogna sviluppare? È tutto molto confuso.

> "Sega è sempre stata famosa per azzardare troppo e troppo presto. Se fossimo stati un po' più lenti, allora forse avremmo vinto la battaglia dell'hardware"

Il consolidamento di Sega le è stato di qualche aiuto in questo senso?
Personalmente, ciò che è cambiato di più è che il Sonic Team non costituisce più una società indipendente. Prima ero in pratica l'amministratore delegato di Sonic Team e gestivo i miei soldi. Adesso che siamo tornati in Sega devo gestire il mio bilancio, ma coi soldi di Sega e non è così chiaro quante siano le entrate e quante le uscite. Ciò significa che sto passando più tempo sulla parte amministrativa adesso. Naturalmente questo ha influito sul modo in cui sviluppiamo giochi.

Ma per Sega, nel complesso, è stata una buona decisione. Quando gli sviluppatori erano separati realizzavano i propri tool, ma con la nuova struttura possono condividerli, e questo aiuta.

Quali sono i suoi progetti per il nuovo anno e per il nuovo hardware?
Be', arriverà Sonic DS oltre a un altro titolo per DS. E ci sarà anche un titolo per PSP. Uscirà pure *Phantasy Star Universe*, quindi siamo molto impegnati su quel progetto attualmente. Non credo avremo tempo per molti altri giochi. Non posso rivelare molto dei dettagli di *PSU*, ma sono appena stato in Polonia per registrare con l'Orchestra Filarmonica di Varsavia, ed è stata una sensazione stupenda. Sono davvero entusiasta della cosa.



L'esorcista

La mente dietro a *Devil May Cry 3*, Tsuyoshi Tanaka, parla di casalinghe, della concorrenza, di DS e PSP

I due titoli finora meglio riusciti di Tanaka sono *Monster Hunter*, col suo poderoso multiplayer, e l'esplosivo *Devil May Cry 3*. A quando un crossover fra le due serie?

Il producer **Tsuyoshi Tanaka** è salito agli onori della cronaca per aver ereditato la serie di *Devil May Cry* dal guru di Capcom Shinji Mikami, ma l'ex-redattore di una rivista di videogiochi si è anche occupato della supervisione dei titoli online di Production Studio 1, *Resident Evil: Outbreak* e *Monster Hunter*. Il tour europeo per la presentazione di *DMC3* rappresenta un'ottima occasione per porgli qualche domanda.

***Devil May Cry 2* è stato criticato dagli appassionati per la sua eccessiva semplificazione, eppure questo non ha influito in alcun modo sulle vendite. Cosa ne pensa dell'accoglienza che ha ricevuto il gioco?**
[Esasperato] Ogni singolo giornalista mi chiede 'cosa sia andato storto' con quel gioco. Ma il primo *Devil May Cry* era realizzato da uno sviluppatore hardcore per dei giocatori hardcore! Con *DMC2* abbiamo intenzionalmente provato a raggiungere i casual gamer. E quindi ha venduto bene e abbiamo ricevuto molti complimenti da casalinghe, bambini e gente di ogni tipo.

> "Il motivo per cui PSP mi piace così tanto è che nella mia testa i giochi dovrebbero essere molto casual: uno dovrebbe prendere un gioco, divertirsi e poi metterlo via"

***Devil May Cry 3* è sempre indirizzato ai casual gamer o agli appassionati?**
A entrambi. Con *Devil May Cry 3* volevamo realizzare il miglior action game per PS2 sul mercato. Quindi ho deciso di proporre questi quattro stili di gioco diversi. Trickster, con le sue schivate, è praticamente preso da *Devil May Cry 2* e potrebbe essere considerato il settaggio facile, mentre Royal Guard è per gli hardcore gamer. La maggioranza dei giocatori sceglieranno un proprio stile favorito e useranno sempre quello, credo.

Quando parla del mercato degli action game per PlayStation2, chi ritiene sia la concorrenza?
Riteniamo che non ci sia molto che possa rivaleggiare con *Devil May Cry 3*. *Metal Gear Solid* non è esattamente un action game... perciò non riesco a pensare ad alcun titolo concorrente in questo genere.

Production Studio 1 ha un curriculum di tutto rispetto, ma non è granché conosciuto. Ritiene che il team ottenga il riconoscimento che merita?
No, non credo proprio. Come avete detto, il mio studio ha *Devil May Cry* e *Monster Hunter*. Quest'anno abbiamo vinto due dei tre più prestigiosi riconoscimenti in Giappone. Ma sono anche molto interessato ai giochi online e ritengo che il nostro studio possieda tutto il know-how necessario.

Come pensa sia cambiata Capcom dopo la recente ristrutturazione?
Non credo che la società sia cambiata granché anche se l'industria sta sicuramente cambiando. Con nuove piattaforme come Xenon e PS3, saranno necessari sempre più soldi, perciò sarà tutto sempre più simile alla produzione di film. Come creatore voglio realizzare cose sempre nuove, ma mi rendo conto che per generare profitto dobbiamo prendere in considerazione i sequel.

Capcom è già al lavoro sui titoli della prossima generazione?
Sì, ci stiamo già pensando. Sono molto interessato alla comunicazione via network, perciò mi sto preparando su PSP. Il motivo per cui PSP mi piace così tanto è che nella mia testa i giochi dovrebbero essere molto casual: uno dovrebbe prendere un gioco [solleva una scatola di matite], divertirsi e poi metterlo via. La grafica è buona, il sonoro è molto buono. Sto già pensando a come implementare della musica davvero tosta nei miei prossimi giochi. È una macchina eccellente.

Come vede il videogioco fra cinque anni?
Innanzitutto ci tengo a precisare che ciò che sto per dire è la mia opinione e non quella di Capcom. Personalmente non sono certo di cosa succederà a Nintendo in un periodo di quattro o cinque anni. È difficile dirlo perché penso ancora che i giochi di Miyamoto-san siano interessanti e continueranno ad esserlo. Detto ciò, Xbox 2 sarà estremamente popolare. Credo che Xbox 2 sarà un successo. I giochi americani stanno crescendo e diventando sempre più popolari, una tendenza che continuerà su Xbox 2.

Va però detto che Xbox non è riuscito a fare presa in Giappone.
Prima di tutto, i giapponesi semplicemente non sono interessati ai videogiochi in questo momento. *Halo 2* ha venduto 5/6 milioni di copie in tutto il mondo, ma non è arrivato a 100.000 unità in Giappone. C'era la sensazione che i giochi occidentali non fossero adatti ai giocatori giapponesi, ma a dire il vero *Halo 2* è perfettamente adatto ai gusti giapponesi. Però è uscito nel periodo sbagliato e non ha venduto. È successo lo

stesso con Xbox: tutti avevano già una PlayStation2 e un GameCube, e la PlayStation2 ha vinto. I giocatori giapponesi non avevano alcun bisogno di comprare un'altra console e Xbox è arrivato troppo tardi. E non vale solo per i giochi di Microsoft: mi piace *GTA*, ma ha venduto solo 300.000 copie in Giappone nonostante l'installato di PlayStation2 sia quello che è. È un periodo conservativo per il mercato.

E cosa pensa del Nintendo DS?
Penso sia interessante. Ho un'idea che vorrei portare su DS. Ma l'opinione comune è che PSP avrà più successo. È la stessa situazione creatasi con la PlayStation2: la gente in Giappone ha comprato una PlayStation2 anche se non era interessata ai videogiochi. Potevano usarla come lettore DVD. Con PSP è possibile scaricare immagini dalla fotocamera, dal computer e così via: ha un appeal che la rende diversa da una semplice macchina da gioco.

E questo influenzerà la prossima console di Nintendo?
È difficile dirlo perché se uno guarda le macchine che Microsoft e Sony stanno per lanciare, non sono incentrate solo sui giochi, giusto? Sono macchine multimediali. Da quel punto di vista mi aspetto che Nintendo lancerà una macchina da gioco 'pura'. Ecco perché hanno tirato fuori la tecnologia touchscreen: perché non c'è alcun confronto diretto così. Dipende tutto dall'utente, se vuole una macchina da gioco pura o qualcosa come PlayStation2. C'è stata una tendenza che ha spino i consumatori verso PS2. Magari ci sarà un'altra tendenza che porterà verso il gioco puro. Nintendo potrebbe ancora sorprenderci tutti.

"... un gioco unico, grazie a un manuale-guida che sembra ricordi moltissimo il Classico anni '80, ancora divertente ed emozionante come la prima volta"
Game Republic

"La cosa bella è che OutRun2 è proprio un potente richiamo alla memoria"
Ufficiale Xbox

"Al momento la conversione è pressochè identica all'originale con tutti gli elementi del coin-up presenti e la stessa, esaltante giocabilità." *Videogiochi*

SEGA PRESENTS

OutRun™ 2

Cambiamenti necessari

Will Wright parla del pubblico potenziale per il DS, dei problemi odierni dello sviluppo di videogiochi e del futuro di *The Sims*

Ospite a sorpresa della presentazione europea del Nintendo DS, avvenuta a Parigi alla fine di gennaio, **Will Wright** ha tenuto un discorso dai toni appassionati incentrato sulla sua relazione con Nintendo sin dai tempi di *SimCity* per SNES, lodando la dedizione all'innovazione della casa di Kyoto. Ma c'è ancora spazio per l'innovazione nel lavoro di Wright, considerando che il geniale game designer ha dedicato gli ultimi dieci anni della sua vita ai Sims e tenendo presente l'integrazione di Maxis nei colossali uffici di Redwood Shores di Electronic Arts?

Nintendo sostiene che il DS sia necessario perché i giochi sono diventati troppo complicati. Ritiene che quest'analisi sia corretta? È vero che chi si avvicina adesso ai videogiochi ha delle barriere quasi insormontabili da superare?
Sì, sono d'accordo con quell'affermazione, a dire il vero, perché quando prendiamo in esame gli utenti che giocano a *The Sims*, si tratta di persone che non videogiocano affatto e stiamo parlando di un mercato enorme. Credo che Iwata-san abbia ragione nel sostenere che dobbiamo fare un passo indietro e chiederci 'Chi sono tutte quelle persone che non videogiocano e perché non lo fanno?'. E la risposta alla seconda domanda è che vedono i videogiochi come un qualcosa che richiede un grosso investimento in termini di tempo, un qualcosa con un sistema di controllo laborato, un qualcosa in cui ti devi applicare per acquisire l'abilità necessaria. E questo in sostanza chiude la porta a un mercato potenzialmente immenso.

> "*The Sims* è sempre stato pressoché privo di obiettivi rispetto a molti altri giochi PC. Quindi c'era da fare parecchia strada per arrivare ad un'esperienza goal-oriented su console"

Eppure *The Sims* è un gioco che allarga questo mercato, e lo fa presentando un mondo familiare per chiunque, usando una tecnologia con cui tutti sono a proprio agio. La risposta di Nintendo è l'invenzione di una macchina che non è familiare a nessuno. Non è un errore?
In termini di hardware è una strana combinazione di caratteristiche, e resta ancora da vedere se porterà la gente che non ha mai giocato ad osservare la macchina e dire 'Devo averla'. Ma dando un'occhiata a una parte del software, come Nintendogs, ci sono alcune cose che posso mostrare a non-giocatori e loro vorranno provarle. Il problema è che ci troviamo di fronte al classico dilemma della gallina e dell'uovo: se ci sono delle persone che non videogiocano, perché dovremmo realizzare dei giochi per loro quando loro non comprano giochi? Ciò che ci vorrebbe è che qualcuno provasse l'esistenza di questa gente convincendola a comprare qualche gioco, e di colpo avremo dimostrato che questo mercato esiste e si potrà quindi provare a raggiungerlo.

The Urbz è stato pensato per adattare *The Sims* alle limitazione delle console e dei portatili di questa generazione. Wright si aspetta cambiamenti radicali in futuro

Non è un grosso rischio per Nintendo?
Penso sia un rischio tattico, ma credo che non assumersi questo rischio sia un errore strategico. Ritengo che per un certo periodo i giochi negli USA abbiano corso il pericolo di fare la fine dei fumetti, che negli USA hanno delle connotazioni ben specifiche che non possiedono in Giappone: negli States i fumetti sono stati estremamente emarginati e vengono ormai associati esclusivamente ai ragazzi. Credo che i giochi fossero sul punto di venir emarginati allo stesso modo, ma siamo riusciti a uscire da quella situazione.

Parliamo di *The Urbz*. Il progetto è sempre stato percepito più come un 'gioco EA' che un 'gioco Maxis'. È un'interpretazione corretta?
Dunque, la nostra prima versione di *The Sims* su console è stata *Bustin' Out*, che rappresentava grosso modo tutto quello che potevamo prendere di *The Sims* e portarlo su console. Ma le console avevano un sacco di limitazioni: non avevano un mouse, non avevano molto spazio per i dati, non avevano connessioni. E per questi motivi il gioco ha preso ad evolversi in direzioni diverse e abbiamo quindi deciso che sarebbe stato meglio separarlo del tutto da *The Sims* e lasciare che diventasse un progetto a parte. Ed è stato allora che l'abbiamo ribattezzato *The Urbz*. Quindi in un certo senso è un esperimento in continuo sviluppo.

L'idea alla base di *The Urbz* era di aumentare l'appeal di un gioco che ha già conquistato un pubblico estremamente ampio, eppure il titolo non sembra aver catturato l'immaginazione della gente allo stesso modo di *The Sims*. Ritiene che sia andata come se l'aspettava?
A dire il vero non è proprio andato nel modo che ci aspettavamo, ma va detto che si tratta di un mercato completamente nuovo per noi, con una fascia demografica completamente nuova, composta da un pubblico molto più giovane. È abbastanza dura perché sul fronte console i giochi tendono ad essere maggiormente incentrati verso la conquista di obiettivi precisi rispetto a quanto accade su PC, e *The Sims* è sempre stato pressoché privo di obiettivi rispetto a molti altri giochi PC. Quindi c'era da fare parecchia strada per arrivare dal punto in cui *The Sims* era su PC ad un'esperienza goal-oriented su console che un ragazzo di 12 anni volesse giocare. Ma al tempo stesso *The Sims* vanta un notevole successo con le donne, e quando si dà un'occhiata al pubblico console si nota che ci si sta allontanando sempre più da quel pubblico. Quindi ho l'impressione che *The Urbz* stia facendo una scalata e non siamo ancora sicuri di quanto sarà alta la montagna da scalare.

Sono passati diversi mesi da quando Maxi s'è trasferita nel campus di Redwood di Electronic Arts. Com'è stato il passaggio?
È stato abbastanza travagliato. C'è stata l'integrazione con EA e nello stesso periodo dovevamo completare una serie di progetti (*The Sims 2* e *The Urbz*), ma credo che ora la tempesta sia passata. Il vantaggio è che gente che ha lavorato a *The Sims* per anni sta ora decidendo che vuole spostarsi su altri progetti in EA e gente che ha lavorato su progetti sportivi sta decidendo che vuole venire a lavorare su *The Sims*, quindi abbiamo un sacco di mobilità fra i vari progetti. Ma avere a che fare con così tanta gente in un unico posto è una sfida, e la sfida di realizzare del software con una simile complessità (specie per le console di prossima generazione) dal punto di vista manageriale è straordinaria. La sfida manageriale è dura esattamente come quella tecnica: com'è possibile gestire team di 50 persone e spingerli ad andare tutti nella medesima direzione?

Si è parlato molto proprio della gestione manageriale di EA negli ultimi mesi, con accuse pesanti da parte di alcuni dipendenti. Ha notato qualche cambiamento culturale all'interno dell'azienda?
Be', sono rimasto abbastanza isolato da tutto perché sto lavorando con un nuovo team e ci siamo spostati in nuovi uffici, quindi non vi posso dire come sia lavorare a Redwood Shores perché non ne ho idea [ride]. Ma credo che tutto ciò che è successo con EA Spouse e i vari blog abbia ottenuto parecchia visibilità all'interno dell'industria e abbia dato il via a un sacco di dibattiti. Non è unicamente un problema di EA, sta accadendo in un sacco di altri posti, ma mi piacerebbe che fosse EA a dare l'esempio e ho

già parlato con parecchi dirigenti: penso che EA dovrebbe far vedere che si è accorta del problema e che è proattiva al riguardo. Ma è un problema di difficile risoluzione perché se il tuo concorrente fa gli straordinari e tu no, indovina un po' che succede? Tu fallisci e perdi il tuo posto di lavoro. Quindi non c'è una soluzione semplice, ma credo che riconoscere che ci sia questo problema in tutta l'industria sia il primo passo da compiere.

Ritiene che quel genere di pressione sia inevitabile con le dimensioni che hanno assunto gli ultimi progetti videoludici?
Credo che qui si stia ragionando su tre assi: il primo è la complessità di ciò che stiamo cercando di costruire, il secondo è la scala temporale entro cui dobbiamo costruirlo e il terzo è rappresentato dalle dimensioni del team. Se cerchiamo di aumentare la complessità del progetto, ma la scala temporale rimane la stessa, allora le dimensioni del team devono crescere. Ma questo porta ad inevitabili inefficienze: anche adottando le migliori pratiche di management, le inefficienze che si hanno con un team di 150 persone sono colossali se paragonate a cosa è possibile ottenere con un team di 50 persone. Non c'è paragone. Qualcosa deve cambiare su quei tre assi e non so quale debba essere modificato, se si debba limitare la mole di contenuti o estendere il ciclo di sviluppo, ma qualcosa va cambiato.

È innegabile che al momento la percezione sia che la complessità dei giochi debba aumentare, e aumentare e aumentare ancora.
Non credo sia così. Penso che dobbiamo apportare dei cambiamenti fondamentali al modo in cui creiamo attualmente i giochi. Ho realizzato un semplice grafico che mostrasse l'aumento delle persone che hanno lavorato man mano a *Sim City*: il primo gioco che ho fatto era opera di una persona, la prima versione di *Sim City* aveva quattro persone, la versione successiva ne aveva 15, la prima versione di *The Sims* aveva 25 persone e la versione successiva di *The Sims* ne aveva 120. Una crescita esponenziale che se viene proiettata fino al 2050 porta ad ottenere 15 milioni di persone e cinque miliardi di dollari per lo sviluppo di un gioco! Ma se si guarda ciò che ha reso esponenziale quella crescita, sono stati i contenuti. La crescita dei programmatori è avvenuta in maniera quasi lineare, ma sono stati grafici e modellatori ad essere esplosi. Dobbiamo esaminare il modo in cui stiamo realizzando quelle cose e non risolvere il problema con soluzioni estreme. È una delle cose che sto esaminando nei prossimi progetti: sono davvero interessato a risolvere il problema.

> "Se un team andasse da un publisher con *Katamari Damacy* e il publisher dicesse 'Ok, di che genere è questo gioco?', il team dovrebbe inventarsi qualcosa"

Nella sua presentazione del DS ha insistito sulla scoperta di nuovi generi. Ritiene che l'idea di avere generi ben definiti stia tarpando le ali all'industria?
Ritengo che un sacco di designer non la pensino in quei termini, ma siano comunque costretti a vendere le proprie idee. Pensateci, se un team andasse da un publisher con *Katamari Damacy* e il publisher dicesse 'Ok, di che genere è questo gioco?', il team dovrebbe inventarsi qualcosa: dovrebbero definirlo un 'third person roller' e costringerlo in generi pre-esistenti per ricevere un investimento. La gente guarda le classifiche di vendita e dice 'Ehi, gli RPG sono cresciuti del 15%: dobbiamo realizzare più RPG'. Quindi tutti affollano il medesimo spazio ed è difficile per gli sviluppatori proporre qualcosa di completamente nuovo e sperare che alla gente piaccia. Ma dobbiamo farlo e, soprattutto per società che hanno franchise di successo come EA, è quasi obbligatorio assumere dei rischi creativi coi prossimi franchise, fare una scommessa e assumersene i rischi.

Ma Electronic Arts non è considerato come il publisher che mette in pratica questa teoria molto meno dei suoi concorrenti?
Be', a me lo stanno lasciando fare...

Nintendogs **sfrutta touchscreen e microfono del DS per permettere di addestrare e accudire i propri cuccioli virtuali. La mancanza di un obiettivo ludico tradizionale è tipica dei titoli di Wright e sembra custodire il potenziale perfetto per proporre il DS a un pubblico di non-giocatori**

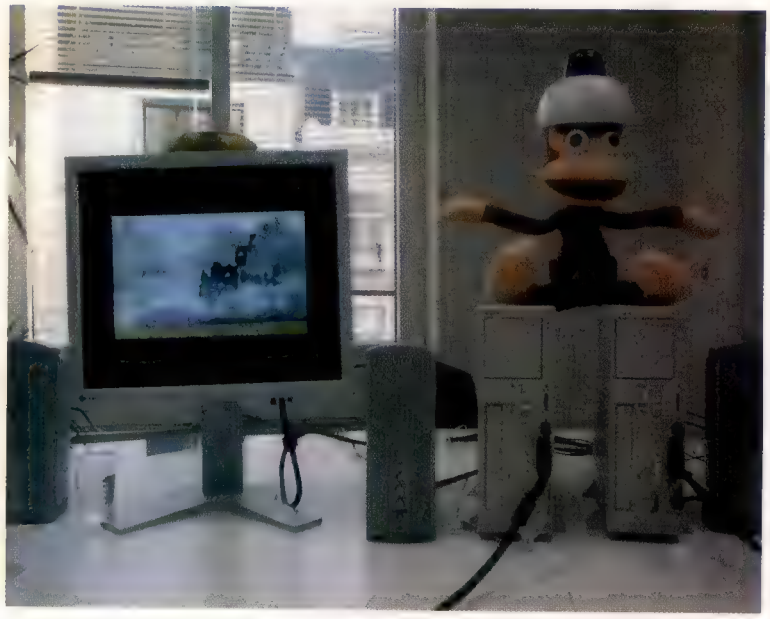
Il pianeta delle scimmie

Il producer di *Ape Academy* spiega quanto il rapporto di coppia sia fondamentale in ambito videoludico

I 45 minigiochi di *Ape Academy* sono caratterizzati da una notevole varietà, e vanno da esilaranti gare di velocità a una versione scimmiesca del golf, passando per una sorta di corrida (in foto)

Il franchise di *Ape Escape* ha sempre riscosso un discreto successo sia di critica che di pubblico, al punta da meritare addirittura una 'reinterpretazione' in *MGS3: Snake Eater* (Kojima è un fan dichiarato della serie). In attesa del nuovo episodio per PSP, Videogiochi scambia due chiacchiere con **Hiroyuki Kotani**, responsabile dello spin-off *Ape Academy* (una raccolta di minigiochi deliranti).

Sembra che Sony stia incoraggiando gli sviluppatori PSP a riflettere attentamente sulle differenti modalità di fruizione fra il gioco portatile e quello domestico. In che modo *Ape Academy* tiene conto di queste differenze?
La PSP offre la flessibilità di giocare in qualsiasi posto e in qualsiasi momento con le stesse caratteristiche di PS2. Questo gioco è stato creato perché la gente potesse divertirsi con un titolo di alta qualità pur non avendo a disposizione molto tempo per giocare. Inoltre molti giocatori di sesso maschile in Giappone tendono a litigare con le proprie ragazze perché si lasciano coinvolgere eccessivamente dai videogiochi. Lo scopo del gioco è di avere un titolo che possa aumentare il livello di comunicazione fra questi giocatori e le loro ragazze.



Un scimmia troneggia su un paio di devkit PSP. Il franchise SCEI vanta un quantitativo impressionante di merchandising, con asciugamani, portafogli e persino lenzuola dedicate ai simpatici primati

"Una PSP tenuta contemporaneamente da due persone non riduce solo le distanze fra due persone, ma anche fra le loro emozioni"

Due giocatori condividono una PSP per una partita al classico air hockey. Il formato dello schermo LCD si presta perfettamente allo scopo, ma è necessario che i contendenti trattengano la propria esuberanza per non compromettere la stabilità della presa

Cosa l'ha spinta a implementare dei minigiochi che permettono a due persone di sfidarsi su un'unica PSP?
In passato ci sono stati dei momenti in cui mi sono irritato perché non potevo tenere per mano la mia ragazza. Una PSP tenuta contemporaneamente da due persone non riduce solo le distanze fra due persone, ma anche fra le loro emozioni. Vorrei dedicare questo gioco a tutti i ragazzi del mondo con un cuore puro come il mio. E che non possono tenere per mano le proprie ragazze.

Cosa l'ha soddisfatta maggiormente nel realizzare un titolo per PSP?
L'esperienza più incredibile della mia vita è stato il mio ultimo mese prima del lancio del titolo in Giappone, quando ho lavorato ininterrottamente giorno e notte, senza riposarmi o dormire, e senza lasciare mai l'ufficio! Scherzi a parte, sono davvero onorato di aver preso parte a un progetto per un hardware dalle caratteristiche tecniche elevatissime e dalle possibilità ancora sconosciute, e di aver sfruttato al meglio la portabilità di PSP (anche se nel frattempo la mia fidanzata mi ha quasi scaricato!).

Negli ultimi anni l'obiettivo di gran parte dei giochi è stato quello di replicare film o situazioni di vita reale. Crede che potremo assistere a una nuova tendenza in cui i giochi non saranno altro che 'semplici' videogiochi?
Ritengo che con la diffusione del videogioco assisteremo ad un suo frazionamento: molti giapponesi si divertono con 'semplici' videogiochi sui propri cellulari. E al tempo stesso molti si divertono con giochi simili a film sulle proprie PS2 a casa. Ma non dimenticate di passare del tempo con la vostra ragazza! I videogiochi sono necessari per conservare dei sentimenti 'puri' in se stessi, proprio come vi siete sentiti quando avete incontrato la vostra ragazza per la prima volta.

In che percentuale viene sfruttato il potenziate di PSP da un titolo come *Ape Academy*?
Non sono certo di quanto potenziale di PSP sia stato utilizzato, ma si tratta di un concept dall'enorme flessibilità. Con *Ape Academy*, il fulcro è il gameplay, non la grafica, e c'è da divertirsi parecchio: fa ridere solo guardandone le immagini. Può essere fruito da un giocatore o due e offre una modalità Battle che sfrutta l'opzione wireless 'ad hoc'. Il potenziale maggiore, a parere del team che lo ha realizzato, è il divertimento che può offrire a molti giocatori. E per favore, giocate a questo titolo con la vostra ragazza!

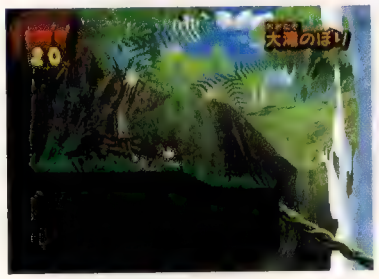
Kings of bongo

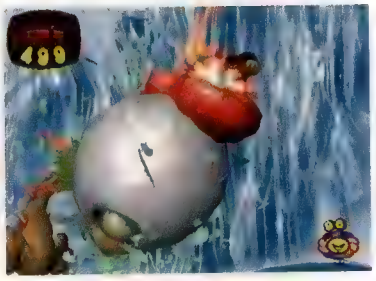
Takao Shimizu e Yoshiaki Koizumi, producer e game designer del primo platform controllabile via bongo, parlano delle idee che hanno portato alla creazione di *DK: Jungle Beat*

D*onkey Kong: Jungle Beat* ha avuto un sorprendente successo all'ultimo E3. Siete rimasti stupiti dal caloroso riscontro del pubblico?
Be' ciò che stavamo cercando di realizzare e di mostrare era un gameplay senza precedenti, pertanto non avevo idea di come sarebbe stata accolta l'interfaccia dai visitatori. Riteniamo comunque che questo gioco sia divertente per chiunque ci giochi, quindi siamo rimasti entusiasti dalla calda accoglienza che ha ricevuto.

Come mai tutto ad un tratto ci sono così tanti titoli di Donkey Kong? È stata una decisione interna di Nintendo tesa a dargli maggior risalto o è una semplice coincidenza?
Solo pochi anni fa c'è stato il ventennale di Donkey Kong, dell'uscita del primo gioco di *Donkey Kong*, ma non abbiamo fatto nulla di particolare in proposito. Poco tempo dopo, Miyamoto-san ci ha contattati e ci ha detto che avremmo dovuto fare qualcosa, che avremmo dovuto festeggiare Donkey Kong. Non ci ha fatto alcuna richiesta per un gioco in particolare, ma credo stesse sfruttando l'occasione per dirci che avremmo dovuto fare qualcosa per festeggiarne il compleanno. In quel periodo stavamo già per iniziare a sviluppare un action game basato su Donkey Kong, ma credo che altre persone siano state incoraggiate ad utilizzarlo nei loro giochi. Perciò penso che sia stata in parte una coincidenza e in parte il volere di Miyamoto-san.

Da dov'è venuta l'idea di mostrare Donkey Kong ingrandito nella parte bassa dello schermo?
Il nostro obiettivo era quello di usare i bongo per offrire un sistema di controllo semplice, come accade coi giochi 2D. Quindi per farlo funzionare dovevamo mostrare al giocatore dove si stava dirigendo, cosa c'era sopra e sotto di lui, quali oggetti andavano eliminati. Ma per fare ciò, ovviamente il personaggio deve diventare sempre più piccolo. Ed è un peccato, perché Donkey Kong ha una vasta gamma di espressioni e vuole mostrare le proprie mosse più spettacolari e toste. Quindi per implementare entrambe le cose, abbiamo incorporato questo tipo di presentazione.





Per la maggior parte del gioco, Kong è una piccola figura in mezzo allo schermo. Proponendone una versione ingrandita nell'angolo in basso a sinistra, gli sviluppatori sono riusciti a veicolarne comunque l'esplosiva personalità

Quanto è stato difficile realizzare gli effetti sonori, dato che ogni giocatore ne produce di propri?
È una domanda eccellente, perché musica e sonoro fanno parte dell'intera esperienza di gioco. Abbiano dovuto risolvere molti problemi per arrivare in fine a delle buone soluzioni. Negli altri giochi che utilizzano i bongo come controller, bisogna muoversi al ritmo dettato dal software. Con *Jungle Beat* il giocatore crea il proprio audio muovendo il personaggio. In altre parole, il sonoro viene generato come risultato dei movimenti del personaggio. E non è tutto: la musica è generata per adattarsi al giocatore, per esaltarlo mentre gioca.

> "Negli altri giochi che utilizzano i bongo come controller, bisogna muoversi al ritmo dettato dal software. Con *Jungle Beat* il giocatore crea il proprio audio muovendo il personaggio"

Quando avete deciso di realizzare un gioco usando i bongo, c'erano altri prototipi di controller che avete scartato?
Abbiamo provato alcune soluzioni molto complicate. Come sapete, i bongo possono catturare il suono attraverso il proprio microfono. Tecnicamente era possibile utilizzare il volume del suono per determinare l'altezza dei salti di Donkey Kong. Ci abbiamo provato, ma era difficile capire quanto si voleva farlo saltare in alto, quindi alla fine abbiamo abbandonato l'idea.

Ritenete sia un gioco più adatto all'esperienza in singolo o di gruppo?
Non abbiamo una modalità multiplayer per così dire 'indipendente' in *Jungle Beat*, ma credo che il gioco possa essere fruito da un gruppo di persone che si divertono assieme. Dato che il controller include un microfono, quando un utente sta giocando, altre persone come i suoi genitori, amici o fidanzati vari possono aiutarlo battendo le mani.

Il gioco dei morti viventi

Il survival horror accoglie il suo primo ispiratore. George A. Romero annuncia il suo arrivo nell'industria videoludica

Sin dall'anno zero dei survival horror il mondo dei videogiochi ha riservato un posto d'onore a **George A. Romero**. Ora, il celebre regista si mette finalmente in (video)gioco al fianco di Hip Interactive e Kuju Entertainment. Incontrato sul set canadese del prossimo 'Land of the Dead', Romero ha parecchio da dire circa il suo titolo d'esordio.

Il suo lavoro ha sempre affascinato i produttori di videogiochi, ma non è mai esistito un titolo che portasse ufficialmente il nome di Romero. Perché proprio ora e perché con Kuju/Hip?
È semplicemente successo [ride]. Non so come rispondere a questa domanda. Sono sempre stato interessato [ai videogiochi]: ho un tredicenne in casa che è praticamente un fanatico. Ho lavorato per un po' al film di *Resident Evil*, ma non ha mai funzionato. Non gli piaceva il lavoro che avevo fatto: alla gente di Capcom piaceva, ai produttori no [ride]. Sono rimasto davvero affascinato da quel titolo. Io non ci ho giocato: il mio assistente ci ha giocato, registrando il tutto in modo che potessi guardarlo mentre lavoravo sulla mia sceneggiatura. Pensavo 'Cavolo, sarebbe bello fare un videogioco'. Nell'ultimo paio d'anni a Pittsburgh c'è stato questo Electronic Entertainment College: ci sono andato e ho passato un po' di tempo con persone che stavano progettando giochi (o volevano progettare giochi) e abbiamo parlato della possibilità di fare un gioco sugli zombi. Ma il progetto non è mai decollato: non avevano un publisher o un distributore.

Ormai ero interessato ed è stata proprio una coincidenza che ricevessi una telefonata che mi chiedeva se volevo collaborare ad alcuni videogiochi. Mi sono detto: 'Ok, potrebbe essere un buon modo per entrare nel settore e impararne qualcosa'.

Qual è il suo ruolo nel progetto e quanto controllo ha sul gioco?
Per motivi contrattuali, ovviamente, devo dare la mia approvazione sui giochi e sulla trama. Recentemente ho fatto una serie di fumetti per la DC e sono stato coinvolto in maniera massiccia. Verrò sempre più coinvolto nelle prossime settimane, sia nella storia che nel gameplay.

Se i responsabili del marketing dovessero scegliere uno degli aspetti del gioco per il retro della confezione, dovrebbe essere la sua abilità di spaventare, la trama, l'azione o qualcos'altro?
Non vogliamo rivelare di cosa tratterà il gioco così presto nello sviluppo. E comunque la gente che si occupa del marketing non mi spaventa: sono io a spaventare loro! [ride]

Come ritiene che la gente si renderà conto che sta giocando a un vero titolo di George Romero?
Ma dai, smettetela! [ride] Aspettate di vederlo e riconoscerete il mio tocco.

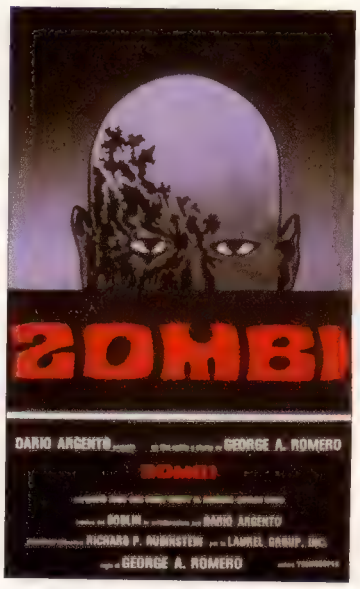
Quanta familiarità ha con i giochi che hanno preso ispirazione dal suo lavoro? Il gioco per computer *Zombi* del 1990, per esempio, è una trasposizione abbastanza evidente del film omonimo. Cosa prova di fronte a simili 'tributi'?
Be', è sempre esaltante. È come quando la gente fa dei film che sono... Come volete chiamarli, delle copie spudorate o degli omaggi? Seriamente, è esaltante. I giochi di *Resident Evil* sono gli unici con cui ho una certa familiarità.

Quale opinione ha dei film tratti dai videogiochi, come nel caso di *Resident Evil* e *House of the Dead*?
Le mie opinioni su 'Resident Evil' non sono obiettive perché ci ho lavorato e ritengo che la mia sceneggiatura fosse migliore [ride]. Devo ammettere che non mi è piaciuto molto: non credo che rendesse giustizia al gioco. Ho sempre pensato che avrebbe potuto essere un film fantastico. Per 'House of the Dead', non conosco sufficientemente bene il gioco, quindi non saprei rispondere.

Quanto da vicino il suo giocò seguirà il tema dei suoi film?
Il gioco non è tratto in alcun modo dai miei film o dai personaggi che li hanno popolati, ma rispecchia ciò che ho amato e amo tuttora nel genere horror. Come ho detto, posso dare la mia approvazione per cercare di tenerlo fedele al mio ideale.

I suoi film sugli zombi vedono spesso la morte dei loro protagonisti; nei videogiochi l'obiettivo del giocatore di solito è quello di far sì che la gente sopravviva. Qual è la sua opinione su quest'apparente contraddizione?
Non penso sia una contraddizione. Ho fatto sopravvivere della gente sin da 'Zombi' e nel film che sto finendo ora ho fatto sì che alcuni essere umani e zombi rimanessero in vita apposta per poter proseguire la loro storia. Questo film avrà un lancio molto più grande di qualsiasi altro mio film. Se sarà sufficientemente fortunato da avere successo, vorranno realizzarne un seguito, quindi ho lasciato la porta aperta. In realtà è il primo film in cui tutti i personaggi principali muoiono. Mi piacerebbe vedere dei giochi con una maggiore cooperazione e interazione fra i giocatori. Uno dei temi che ho sempre sfruttato nei miei film è la mancanza di comunicazione: la persone uscirebbero dalle situazioni molto meglio se solo parlassero fra loro. Questa è parte della direzione che abbiamo intrapreso col gioco: far sì che la gente giochi insieme.

Per finire, le capita di giocare a molti videogiochi?
No, devo ammettere. Li vedo solo attraverso gli occhi di mio figlio. Non ho alcun tipo di coordinazione occhio-mano [ride]. Sono solo affascinato dal videogioco come medium. Non vedo l'ora di essere più coinvolto e di apprendere di più in questo settore.



I film di Romero includono il classico del 1979 'Zombi' ('Dawn of the Dead'), ma il regista sostiene che il proprio progetto con Hip e Kuju non sia ispirato alle sue pellicole

"Uno dei temi che ho sempre sfruttato nei miei film è la mancanza di comunicazione. Questa è parte della direzione che abbiamo intrapreso col gioco: far sì che la gente giochi insieme"

Intrecci orrorifici

Mentre Romero, Kuju e Hip erano intenti a darsi vigorose pacche sulle spalle in vista della loro prossima collaborazione, dall'altra parte dell'oceano il nome del celebre regista finiva nei comunicati stampa di un altro produttore di videogiochi. American McGee, attualmente impegnato con Jerry Bruckheimer nella trasposizione cinematografica di Oz, è infatti al lavoro su *City of The Dead*, progetto a cui dovrebbe collaborare, per l'appunto, anche Romero. La bizzarra coincidenza, unita all'annuncio di Hip/Kuju e alle riprese di 'Land of the Dead', non mancherà di confondere. Romero ha quindi pensato di porre rimedio alla situazione prendendo le distanze dal progetto di McGee. Ciò nonostante, *City of the Dead* (che McGee ha definito come "il gioco più gore mai prodotto" in un'intervista diffusa negli Stati Uniti) dovrà comunque sottostare all'approvazione di Romero, secondo le clausole del contratto firmato in precedenza. Un groviglio da paura.tivamente breve e la prospettiva di ottenere bonus economici cospicui grazie alle vendite presso il mass market hanno contribuito all'entusiasmo. Il capo dei nostri grafici, Mike Baker, sostiene che il suo problema più grosso è che ora vanta una preoccupante conoscenza dei capi d'abbigliamento femminili".

namco

Nintendo
www.nintendo.it

mani nel grasso. piede sull'acceleratore.

16+
www.pegi.info

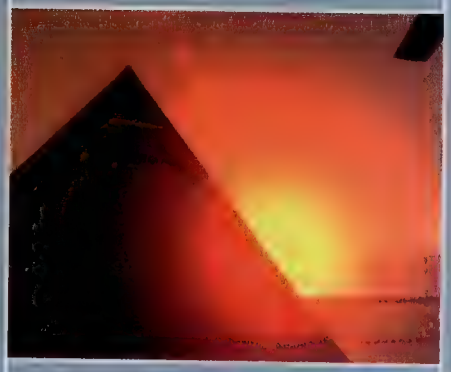
Il divertimento si fa strada con Street Racing Syndicate.
Scegli tra 49 modelli reali di auto giapponesi o europee,
ed equipaggiale man mano coi migliori motori e spoiler in circolazione.
Sfida gli avversari tra le strade di Los Angeles, Philadelphia, Miami.
Impressiona le ragazze con la tua guida, loro saranno felici
di premiarti con dei video niente male!

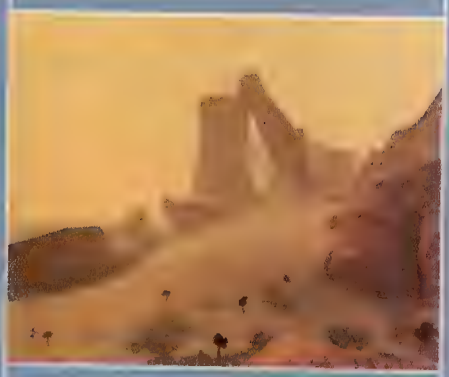
Registrati su www.nintendo.it
per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.

SRS™ and Street Racing Syndicate® are registered trademarks of Namco Hometek Inc. © 2004 Eutechnyx Limited. All Rights Reserved. Licensed exclusively to Namco Hometek Inc.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. PAC-MAN® © Namco Ltd. All Rights Reserved.

OUTER WORLDS
REPORTAGE

01





01 Fotografia digitale

Italia: Qualche mese fa Redeye proponeva cartoline dal videogioco, opuscoli pubblicitari promotori della pratica videoludica in seno alla comunità dei non-videogiocatori, videogiochi descritti come luoghi di vacanza. "Venite Ai Videogiochi! Ammirate I Paesaggi! Assaporate La Magia!". Proponeva, in pratica, di diffondere l'emozione ancor prima che la nozione. Ma se la parola è senz'altro strumento efficace per soddisfare gli obiettivi dell'impresa, immaginate la potenza persuasiva di una foto. Non una foto ritoccata da press kit, e neanche una foto acquisita con sistemi di editing, ma proprio una foto scattata dall'interno del videogioco, con una 'vera' macchina fotografica. Be', non è un'idea così assurda come potrebbe sembrare. Del resto se giochi come *MGS2* e *3*, *GTA: SA* e *GT4* includono fotocamere digitali è proprio per questo no? Non solo. Come dimostra Giampi sul suo sito web.giampi72.altervista.org/GTASA/index.html, fotografare il videogioco può anche essere una maniera per esprimere la propria creatività. Armato di digitale virtuale, Giampi si dedica ormai da tempo al vagabondaggio fra i quattro angoli di San Andreas in cerca di scorci, momenti, personaggi e dettagli da immortalare, mettendo a frutto la sua amatoriale esperienza di fotografo per illustrare la magia che alberga al di là dello schermo. "L'idea mi è venuta appena ho scoperto il programmino 'GTA: SA Gallery Viewer' (www.ps2savetools.com) che converte i salvataggi in JPEG", racconta a **Videogiochi**. "Ci vuole tempo e pazienza per cazzeggiare nel reale con una fotocamera in mano, mentre in San Andreas cazzeggio giocando, e unisco così due mie passioni". Ciononostante, la vita del fotografo virtuale non è tutta rose e fiori. Al di là del rischio che ti cada un aereo in testa mentre sei lì che immortali un poetico tramonto, *San Andreas* oppone delle limitazioni. "Il problema della macchina fotografica del gioco", continua Giampi, "è che non la si può inclinare, l'obbiettivo ha una focale infinita e non è munita di flash (a questo ho posto rimedio sfruttando i fari di una macchina)". Da buon fotografo, Giampi non si limita a scattare una sola foto per scena, ma diverse, selezionando poi le più riuscite. "Le foto sono più facili da fare [rispetto alla realtà] per i pochi particolari che ci sono nel gioco e per il limitato numero di colori", fa notare, "però devo essere veloce altrimenti tra la prima e l'ultima foto passano ore e cambia l'illuminazione. Pare ci sia un trucco per arrestare il tempo, ma fino ad ora ne ho trovato solo uno che lo ferma alle 9 di sera". Un altro trucco è stato d'aiuto per ritrarre i pedoni in luoghi che normalmente non frequentano. Ancora Giampi: "Ne ho scoperto uno che ti permette di arruolare chiunque tra i passanti, e questo mi dà uno spunto per le foto". Insomma, se c'è qualcosa che a Giampi non manca è la determinazione, come dimostra anche il set di foto 'Panoramiche', frutto dell'unione di più scorci dello stesso scenario immortalato da angolazioni differenti per simulare l'uso di un'ottica grandangolare. Malgrado Giampi abbia interesse a sottoporre ad analoga indagine fotografica anche *MGS3: Snake Eater* (a patto che il programma di estrazione delle foto dalla memory card funzioni anche con l'opera di Kojima) e *Gran Turismo 4* (grazie all'inedito Photo Mode), non sembra intenzionato ad abbandonare lo Stato di San Andreas, almeno fino al prossimo *GTA*. "Quando visitavo posti nuovi avevo come un brivido lungo la schiena (come quando nella realtà vedo bei posti per la prima volta) e prontamente selezionavo la fotocamera. Ora che ho visto praticamente tutto e ho anche finito il gioco, non ho voglia di abbandonarlo e mi concentrerò proprio sulle foto".

02 La finta intervista a Yamauchi

Germania: Il fatto che le dichiarazioni attribuite a Hiroshi Yamauchi in una finta intervista siano state prese per vere da alcuni creduloni dimostra (se mai ce ne fosse davvero bisogno) la reputazione d'acciaio dell'ex-presidente Nintendo. Le 'scansioni' dell'articolo, realizzate in modo che sembrassero provenire dal prossimo numero della rivista Wired, sono apparse su un sito spagnolo (www.gamerah.com/noticias.php?bias=180#180) per poi diffondersi nella rete. Fra le cose che Yamauchi non ha mai dichiarato meritano menzione: "Mi sono alzato dalla sedia e gli ho detto in inglese: 'Hey Ballmer, perché non succhi le mie palle gialle?'". "Guarda la PSP. Ha la forma di un pene" e "Kirby appare oggi un po' datato e, siamo onesti, omosessuale". Spassoso no? No, ok.

03 Montagne verdi

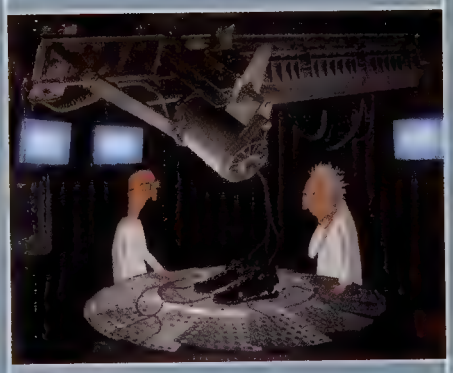
Online: Jakub Dvorsky, meglio noto per il suo allucinante gioco in £lash*Samorost*, è recentemente tornato sulla cena con alcuni nuovi lavori. All'inizio del 2004, la banda musicale The Polyphonic Spree aveva reclutato Dvorsky per creare un videogioco promozionale per il loro ultimo album 'Together We're Heavy'. Sebbene un po' corto, il gioco contiene tutte le caratteristiche che hanno fatto di *Samorost* un'esperienza così particolare, e alimenta le speranze che l'autore sia al lavoro su qualcosa di più consistente. Tutte le creazioni di Jakub Dvorsky sono disponibili all'indirizzo www.amanitadesign.com, incluso uno spot Nike in flash per il quale c'è da sperare che sia stato pagato profumatamente.

04 Una vita in miniera

Online: Ciò che ad una prima occhiata può sembrare una 'semplice' schiera di PC collegati in rete è in realtà una vera e propria miniera d'oro. Con la sua vendita in blocco su eBay, il giocatore di *Ultima Online* Rich Thurman abbandona il suo elmetto da minatore dopo due anni di estrazione automatizzata. Durante questo periodo dichiara di aver ammassato oltre 9 miliardi di pepite d'oro che ha poi venduto per la somma complessiva di 106.000 dollari. Se questa cifra non dovesse bastare a comprendere l'importanza e la redditività dei mondi virtuali, pensate al ventiduenne Zachurm 'Deathifier' Emegen, il quale a dicembre ha speso la bellezza di 26.500 dollari guadagnati nella vita reale per comprare un terreno di 6.000 acri in quella virtuale di *Project Entropia*.

05 Diagnosi: Pokemon

New York: Gli scienziati del Memorial Sloan-Kettering Cancer Center di New York hanno isolato ed identificato uno dei geni responsabili della mutazione in cancerogene di un'ampia varietà di cellule, altrimenti noto come... Pokemon (POK Erythroid Myeloid Ontogenic). L'autore dello studio, il Dottor Pier Paolo Pandolfi (sì, un italiano), ha confessato che la 'particolare' abbreviazione riflette la 'felicità' della scoperta, precisando comunque che si tratta di una questione "molto seria". E ci mancherebbe: milioni di bambini al momento hanno le tasche piene di Pokemon. Il gene condivide ora la medesima risonanza videoludica di 'Sonic Hedgehog', una proteina capace di triplicare la velocità di riproduzione dei collegamenti fra i neuroni.



06

07

08

06 Piccole elaborazioni

Stati Uniti: Vedete, il fatto che un sistema di intrattenimento elettronico produca, appunto, intrattenimento non significa che non sia suscettibile di altri impieghi. Del resto è solo un ammasso di chip programmabili per eseguire determinate funzioni. Quello stesso Game Boy Advance che ogni mattina palpeggiate mentre vi recate a scuola, all'università o al lavoro, ha impieghi teorici che non potete nemmeno immaginare. Infatti, può anche funzionare da sistema diagnostico per autovetture. Credeteci, oppure andate a visitare il sito www.turboxs.com/Dtec/dtec.shtml per conoscere TurboXS DTEC, l'ultima diavoleria in campo di hackeraggio del piccolo portatile Nintendo. Il DTEC viene fornito con tutto il software necessario per misurare e (attraverso una serie di tuner dal costo 'considerevole') regolare diversi parametri dell'autovettura, dalla temperatura del motore alla miscela di aria e combustibile che ci va a finire dentro. Davvero, ora non avete più scuse per non comprare un GBA. Peccato non sia prevista una versione specifica per NDS.

07 Vola Xbox, VOLA!

Online: Le esorbitanti dimensioni della console Xbox hanno ispirato un'incalcolabile quantità di battute e parodistici lavori in Photoshop, ma anche una serie di elaborazioni dello chassis a base di neon, pannelli trasparenti e luci intermittenti. Se è vero che il sistema Microsoft è gigantesco, è vero anche che la sua componentistica PC-derivata permette a chi ha un minimo di esperienza nell'assemblaggio di hardware informatici di riorganizzarne le interiora per accomodarle in esoscheletri impropri. L'ultimo lavoro di chirurgia estetica esposto sul banco d'asta online eBay (al prezzo di 800 sterline, pari a 1.115 euro circa) ha visto l'ingombrante contributo di Microsoft al progresso tecnologico delle console domestiche finire in un altrettanto ingombrante modello di Millennium Falcon. L'Xfalcon mk II non è solo un Xbox perfettamente funzionante, ma è un Xbox perfettamente funzionante equipaggiato con un massiccio sistema di raffreddamento composto da sei ventole luminescenti alloggiate in corrispondenza dei reattori dell'hyperdrive (non funzionante). Al buio fa la sua porca figura. Sebbene l'articolo non sia più disponibile (complimenti al fortunato acquirente), l'idea è ormai di dominio pubblico. Prossima tappa, la Morte Nera?

08 Amore epidermico

Online: Puoi trovare di tutto fra le comunità che si vengono a creare su LiveJournal (www.livejournal.com), come ad esempio gente che denuncia il proprio amore per i videogiochi... tatuandoseli addosso. Altro che cosplay. Per realizzare il tatuaggio schienale ispirato a *Zelda* che vedete in una delle due foto a lato ci sono volute nove ore, ed è stato completato in un'unica, dolorosa sessione. Non contento di aver trascorso una giornata all'insegna della sofferenza per amore, l'eroico murale ambulante intende tornare dal suo torturatore per colorare il tutto. Un pazzo? Un caso isolato? Macchè, altri esempi di amore epidermicamente espresso (tra cui la cordata di invasori spaziali da avambraccio che guadagna esposizione su queste pagine) sono consultabili sul forum www.livejournal.com/community/gamingtattoos/.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Game Zone

Testo post-narrativo o prassi architettonica immateriale? Difficile rispondere in poche righe. Certo è difficile negare che sperimentare un videogame sia più simile all'atto di attraversare uno spazio che leggere una storia. Ai sostenitori della tesi che il game è per definizione anti-narrativo non possiamo che consigliare 'Game Zone'. Alberto Iacovoni, architetto multimediale e avido giocatore, porta il lettore per mano in un mondo in cui mattoni e bit, marmo e interfacce si (con)fondono. In questo agile libretto Iacovoni esamina l'intricato rapporto tra architettura e videogiochi, ondeggiando tra la dimensione reale e quelle virtuale. Il volume, in lingua inglese, è suddiviso in quattro sezioni Play, PlayGrounds, PlayScape e PlayList. Dopo aver definito le caratteristiche essenziali del gioco e, in particolare, del videogioco, l'autore descrive una serie di PlayGrounds, spazi virtuali dominati dalla logica del ludus. Questa parte si conclude con una ricognizione succinta, ma densa, del videogame. La conclusione, PlayScape, è in realtà un abbozzo di cartografia virtuale che meriterebbe senz'altro una trattazione più ampia, in un'altra sede. L'autore rimanda infine tutti gli interessati alla consultazione di PlayList, una bibliografia ragionata con link a saggi e contributi letterari rilevanti. Il saggio si rivolge in primo luogo agli architetti disposti a mettersi in gioco e applicare le regole ludiche per dare vita a una progettazione più creativa e sbarazzina, ma anche ai giocatori che bazzicano gli spazi virtuali da tempi non sospetti. 'Game Zone' fa parte della prestigiosa collana 'The Information Technology Revolution in Architecture', che include contributi di autori come Derrick De Kerchove, Bruce Lindsey e Makoto Sei Watanabe. Concludiamo ricordando che Iacovoni ha progettato, tra le altre cose, gli spazi espositivi della prima mostra italiana dedicata al divertimento elettronico, Play: Il mondo dei videogiochi (Roma, 2002).

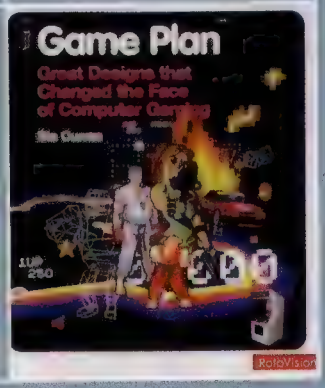
10 Game Plan

Concepito e curato dal giornalista inglese Ste Curran, editor della rivista britannica Edge, 'Game Plan' è un'ambiziosa escursione videoludica alla ricerca dei videogame che hanno prodotto un cambio paradigmatico a livello progettuale, artistico e ludico: "The 10 selected were chosen as they represent a broad range of aesthetic and physical styles, and demonstrate gaming's graphic evolution as well as its progression as an art form", leggiamo infatti a pagina 007. Le scelte dell'autore finiranno inevitabilmente per esaltare alcuni e deludere altri. In ogni caso, i 'magnifici dieci' di Curran sono *Populous*, *Street Fighter II*, *Super Mario 64*, *Broken Sword: Shadows of the Templars*, *Tomb Raider*, *Gran Turismo*, *Half-Life*, *Metal Gear Solid*, *EverQuest* e *The Sims*. Ogni aspetto del volume è curato nei minimi dettagli, dall'indice (pensato come un circuito automobilistico) alle schede, impreziosite da bozzetti, fantasie in computer grafica, sontuose immagini e interviste esclusive con i progettisti. La logica circolare del volume si riflette anche nella selezione dei dieci design rivoluzionari: si parte con il primo God game della storia, *Populous* (1989) di Peter Molyneux per terminare con un altro esemplare di questo genere, *The Sims* (2001) di Will Wright. Ogni scheda (che si aggira intorno alle venti pagine) è arricchita da informazioni che dovrebbero placare la curiosità dei fan più esigenti. Per ogni design ludico 'rivoluzionario', Curran elenca le tre principali influenze, a ribadire la natura fortemente interstestuale del suo lavoro. Nel caso di *Populous*, ad esempio, l'autore indica *Zarch*, *The Sentinel* e *Little Computer People*. Contrariamente a quanto preannunciato, tuttavia, mancano sia *Pac-Man* che *Elite*, semplicemente citati en passant, il che ci lascia presagire un secondo volume di 'Game Plan' nel prossimo futuro.

09

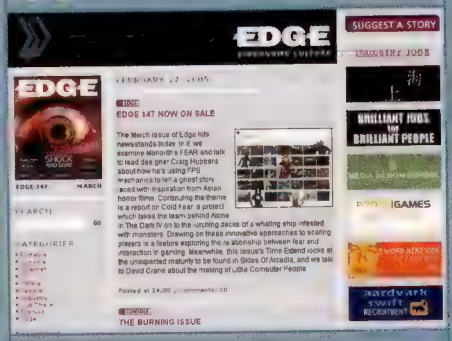
Autore: Alberto Iacovoni
Editore: Birkhauser
Prezzo: €15
Pagine: 98

10



Autore: Ste Currant
Editore: Rotovision
Prezzo: $30
Pagine: 160

11



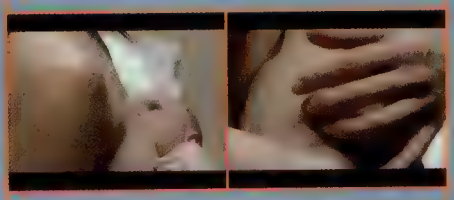
Nome: **Edge**
URL: **www.edge-online.co.uk**

11 Sito del mese

Dopo un lungo periodo di lontananza, la testata britannica Edge (quella, per intenderci, di cui **Videogiochi** ha i diritti) è recentemente risorta online con un bel sito di news e curiosità dal mondo dei videogiochi. Fino a poco tempo fa, di lei esisteva solo un forum, poi chiuso per motivi ignoti (scarsa partecipazione forse?). Pulito ed elegante, il nuovo sito rispecchia la professionalità e lo humour dell'edizione cartacea pur senza cannibalizzarla. Anzi, si direbbe un'ottima integrazione ad una già ottima rivista. Una visitina è d'obbligo.

12

Europa: Realizzato dalla divisione inglese dell'agenzia pubblicitaria Leo Burnett, lo spot europeo di *Resident Evil 4* (p. 086) non va troppo per il sottile, e in 15 secondi riassume l'essenza dell'ultimo survival horror di Capcom nella maniera più ovvia che si potesse concepire

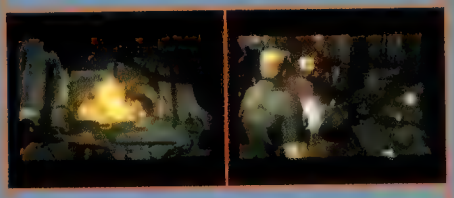


Una mamma seduta sul bordo del letto allatta amorevolmente il suo pargolo intonando una ninnananna

L'obiettivo indugia su mani cucciole e gesti d'affetto mentre una roca voce infantile recita fuori campo:

"Ricordi il luogo dove ti sei sentito più al sicuro... più confortato... più amato?". Pausa. L'inquadratura sale

"Quel luogo", riprende la voce, "non esisterà mai più". La donna si volta e...aaargh! È un fottuto ZOMBI!!!



Un rapido montaggio di sequenze di gioco mostra di che pasta è fatto il nuovo survival horror Capcom

Una rapida occhiata alla confezione di *Resident Evil 4* precede l'apparizione del logo Capcom su sfondo nero

Un ultimo attacco alle coronarie anticipa l'apparizione del logo GameCube. "Mamma mia!", direbbe qualcuno

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Un serpente a colazione

Dopo un periodo deprimente passato ad aggirarmi per caverne buie ed umide, la vista di un raggio di sole che filtra attraverso un buco nel soffitto è quasi abbacinante. La speleologia, devo ammettere, non fa proprio per me. Lentamente emergo in una bruma gialla e verde, circondato da una foresta rigogliosa. Posso quasi percepire la pressione liquida dell'acqua che scorre sulle mie gambe mentre, esausto, guado il fiume per conquistare la terraferma. Sono stanco. E sono ferito. Guarisco e bendo le mie ferite prima di addentare un gustoso topo che ho catturato nelle caverne grazie al mio coltello. Adesso cosa posso fare per quel proiettile che si è fatto largo nel mio addome?

Qualcuno ha detto una volta che la politica è personale, e Hideo Kojima ha trovato un modo esplicito per illustrare quel concetto.

La Guerra Fredda non si dipana esclusivamente in un angolo remoto dell'Unione Sovietica, ma nei muscoli e nelle viscere dell'eroe stesso. Il suo corpo è diventato un campo di battaglia. Forse l'aspetto più interessante di *Metal Gear Solid 3* è il modo in cui presenta Snake come un essere umano normale, dotato di un corpo che accusa la fatica e la fame, e che s'infortuna in numerosi modi differenti (dimostrando 'le mille afflizioni naturali a cui la carne è destinata', come direbbe Amleto).

Sono sempre stato particolarmente attaccato a Snake per via del fatto che la sua pettinatura banale lo rende più reale e più umano della maggior parte degli eroi degli action game odierni. Ma ora si è andati molto più in là. Il fatto che ogni possibile ferita richieda un trattamento diverso, a base di coagulante e sutura per i tagli (lo stoicismo con cui Snake cura questo genere di infortunio fa sembrare lo Stallone di 'Rambo', che sarà stato sicuramente una fonte d'ispirazione per quest'aspetto del gioco, una mammoletta) e pomata e bende per le bruciature, aumenta la già impressionante fisicità del gioco ben oltre il classico RPG dove al giocatore è richiesto di avere a che fare con pozioni e statistiche varie. La fauna uccisa durante il gioco può andare dal disgustoso al sublime e (a differenza del cibo generico dei videogiochi) persino danneggiare il protagonista, nel caso che della carne di serpente, ad esempio, vada a male e procuri a Snake un avvelenamento da cibo avariato.

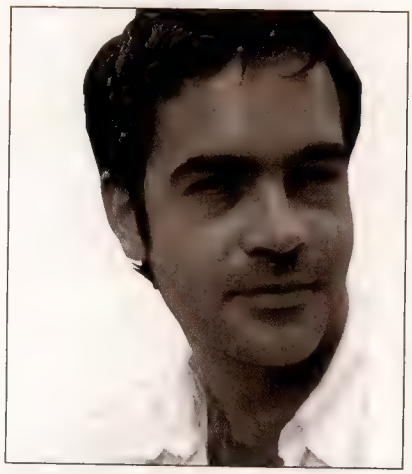
Si tratta di una sorta d'immersione psicosomatica radicalmente nuova. Il corpo di Snake è più complesso e interessante del classico avatar da videogiochi con una singola barra d'energia; richiede una maggiore attenzione e quindi ci sentiamo più protettivi nei suoi confronti, e mentalmente più vicini alle sue tribolazioni. Un concetto che trova la sua estensione nel tocco geniale che vede Snake recuperare l'energia quando non si sta giocando e la console è spenta (un magnifico esempio del postmodernismo immersivo tipico di Kojima, ma anche un modo molto logico per legare maggiormente le sensazioni di giocatore e personaggio digitale): se il giocatore e Snake sono stanchi alle 3 del mattino, basta spegnere la PS2 e andare a dormire, e quando si tornerà alla partita il giorno successivo, sia il giocatore che Snake saranno riposati e pronti per l'azione.

Naturalmente il sistema di ferite di *Metal Gear Solid 3* serve anche a Kojima per espandere la nozione del dolore all'interno dei videogiochi. I giochi ci mostrano esplosioni pazzesche e morti eroiche, ma raramente si sono prodigati nel mostrarci la sofferenza. Lo sconcertante realismo del sangue amaranto che schizzava dalla testa di una guardia colpita in *Metal Gear Solid 2* era parte di un processo atto a dimostrare le conseguenze della violenza nei giochi di Kojima, e lo stesso vale per il fatto che ora una ferita da proiettile non abbassi solo di un bel tocco la barra dell'energia di Snake, ma gli procuri dolore finché non faccia qualcosa per rimediare, anche se questo significa estrarre il proiettile dalla propria carne con un coltello affilato. O addirittura con una forchetta. Facendo leva sul nostro istinto di autoconservazione e persino sulla paura, Kojima rende molto meno entusiasmante lo scontro a fuoco, soprattutto nei livelli di difficoltà più elevati, e quindi ci porta astutamente a giocare *MGS3* come un vero sneak 'em up.

Con tutta questa gestione delle ferite e del cibo, per non parlare del sistema di camuffamento e della spesso tediosa gestione dello zaino contenete gli arnesi di Snake, *Metal Gear Solid 3* è in certo senso strutturalmente più vicino a una simulazione di guida (dove bisogna sostituire le varie parti di una macchina e magari vederla andare a pezzi durante la gara) che alla maggior parte degli action game. E i giochi che offrono il medesimo grado di gestione del personaggio, come *Deus Ex*, lo fanno ad un livello molto più astratto. Qui è davvero possibile vedere Snake che si stanca e si sente male, e il giocatore ne risulta maggiormente coinvolto.

È strano il cammino che abbiamo intrapreso. Una volta non avevamo proprio dei corpi all'interno dei videogiochi, controllavamo dei minuscoli ammassi di pixel che potevano rappresentarci in maniera più o meno precisa, ma nelle nostre azioni eravamo solo cervello. Poi *Donkey Kong* ci ha reso umani e in seguito *Prince of Persia* e *Tomb Raider* hanno rappresentato delle pietre miliari in materia di animazione, ma il corpo rimaneva ancora del tutto omogeneo. Ora i problemi di sanguinamento e digestione di *Metal Gear Solid 3* fanno la propria comparsa al fianco di un fenomeno apparentemente opposto, quello di usare il proprio corpo per controllare i giochi, come con EyeToy o GameTrak. Ma in realtà sono processi di sviluppo molto simili, che provano a incarnarci e a coinvolgerci con sempre maggiore solidità in mondi illusori. Mens sana in corpore sano, nei giochi come nella vita.

"Si tratta di una sorta d'immersione psicosomatica radicalmente nuova. Il corpo di Snake è più complesso e interessante del classico avatar da videogiochi con una singola barra d'energia"



Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

In difesa di Troika

A causa di una totale mancanza di tempo, è da parecchi mesi che non scrivo per **Videogiochi**, e me ne rammarico. Tuttavia, il rammarico più grosso è quello di tornare su queste pagine con l'amaro in bocca per una recensione apparsa proprio sullo scorso numero. In questi mesi di forzata assenza, ho spesso pensato a cosa avrei voluto scrivere in questa column, soprattutto nel tratto della tangenziale ovest che va da Cormano a Pero (quello che tutte le mattine viene indicato come il peggior nodo autostradale del sud Europa… io sono quasi sempre lì!): mi sarebbe piaciuto parlare di Steam e sarei voluto tornare sulla questione dei Quick Save (mi limiterò a far notare ai miei maldicenti detrattori, con un ghigno satanico, che *Doom 3*, *Half-Life 2* e *Riddick* per PC presentano il Quick Save).

Tastiera alla mano, preferisco invece commentare l'opinione di **Videogiochi** su *Vampire The Masquerade: Bloodlines*, che trovo radicalmente sbagliata. Ho avuto la fortuna di leggerla dopo aver giocato e completato *Vampire*. Se l'avessi letta prima, probabilmente l'avrei evitato come la peste bubbonica e mi sarei perso quella che, secondo me, è una delle migliori strutture narrative degli ultimi anni. Uno dei migliori *giochi*, degli ultimi anni.

L'atmosfera viene giustamente definita "sublime": raramente ho esplorato un RPG così caratterizzato e particolareggiato come *Vampire*. Se siete mai stati a Los Angeles, in *Vampire* vedrete la Città degli Angeli 'geneticamente modificata' per avere un aspetto oscuro e tetro al punto giusto. Se poi avete giocato al RPG da tavolo di White Wolf, è semplicemente il realizzarsi dei vostri sogni in 3D. Peccato solo per le quattro aree cittadine un po' troppo piccole, a voler essere pignoli.

Inizio invece a non essere d'accordo quando si parla della "limitatezza delle risposte a propria disposizione": ammetto la mia profonda ignoranza relativamente ai giochi per console, però su PC non credo di aver mai visto un RPG così vasto in termini di 'risposte'. In *Vampire*, basta parlare con un qualsiasi NPC per poter scambiare quattro chiacchiere. E stiamo parlando di centinaia di NPC sparsi in tutta Los Angeles. Gli NPC appartengono a due categorie: quelli 'normali', con cui potrete avere una conversazione abbastanza limitata, e quelli 'speciali', che hanno invece un sacco di cose da dirvi, soprattutto quando coinvolti in una missione. I dialoghi non solo sono 'a livelli', ma prevedono risposte multiple che, una volta tanto, hanno effetti sulla trama: non pensate di poter insultare un vampiro senza rischiare di finire sventrati. Inoltre, ognuna delle sei o sette classi con cui potete iniziare il gioco ha delle particolarità anche a livello dialettico, quindi se sceglierete un Gangrel dopo aver completato *Vampire* con un Brujah vi sembrerà di giocare a un altro titolo, anche a livello di dialoghi. Un esempio (che non rovinerà la sorpresa a chi non ha ancora giocato a *Vampire*): incontrerete un solitario guardiano di cimiteri che vi chiederà di tenere a bada gli zombi che escono dalle tombe mentre va a farsi 'un giretto' con una passeggiatrice, e in cambio vi consegnerà un fucile particolarmente potente. Semplicemente parlando, potrete accettare, rifiutare, proporgli di andare voi a cercare una prostituta, minacciarlo o tentare di blandirlo. Se avete scelto un personaggio femminile, potrete andare a letto con lui direttamente; oppure, se siete abili, potrete sgraffignargli il fucile. In sintesi, se appa-

paura è proprio *Vampire* e il suo hotel infestato. Occhio allo spoiler. Entrando in una stanza, dove sapete che è successo qualcosa di orrido (lo testimonia il disegno di un bambino in cui il padre sembra un orco), e uscendone, vi accorgerete che un trenino giocattolo vi segue. Il fantasma dell'hotel (sì, ce ne è uno solo, ma vi garantisco che basta e avanza) vi appare subito dopo e indica una stanza prima chiusa, senza guardarvi. Entrate nella cucina dell'hotel, trovate un indizio, e improvvisamente (prima 'azione' dopo parecchi minuti) pentole e coltelli iniziano a volare per la stanza. Giuro che a raccontarlo mi stanno venendo ancora i brividi sulla nuca. E alla fine, dopo aver risolto l'arcano enigma, arrivate in una stanza e vedete l'oggetto che dovete recuperare: dato che la stanza è completamente distrutta, vi state già preparando a una sessione di 'Super Mario Vampiro' quando, come in un sogno, vi ritrovate nell'hotel com'era prima di venire distrutto e potete attraversare la stanza senza compiere un singolo salto. Allucinante e meraviglioso.

In sostanza, dal mio punto di vista, per cercare RPG profondi come *Vampire: Bloodlines* bisogna interpellare capolavori come *Morrowind* o *Planescape: Torment*. E per concludere in bellezza non sono d'accordo nemmeno con la valutazione sulla realizzazione tecnica: la Los Angeles di Troika è visivamente lontana anni luce da City 17, a tal punto che avrei preferito poter giocare a *Vampire* sei mesi prima con il motore di *Quake 3*.

risse Bill Gates con la sua bacchetta magica WiFi e mi dicesse che tutti gli RPG del futuro per PC avranno questo livello di dialoghi, sarei quasi pronto a rinunciare ai dolci per lo stesso periodo.

Ma ciò con cui mi trovo in maggiore disaccordo è "il basso livello di interesse offerto dalla maggior parte delle missioni". Ora, penso di aver completato il 90% degli RPG usciti per computer (Atari 800, Amiga e PC) dal 1984 a oggi, e credo che di missioni interessanti come quelle di *Vampire* ne ho viste ben poche. *Vampire* riesce a creare l'illusione di far parte di una 'storia', di un'avventura creata intorno a un tavolo da gioco di ruolo: da questo punto di vista, è persino migliore di *Morrowind*. Spesso gli RPG per computer vengono accusati di essere costituiti da una serie di missioni 'da DHL' (intendendo il famoso corriere espresso). La maggior parte delle quest di RPG universalmente riconosciuti come capolavori si riduce, nell'essenza, a prendere un oggetto e portarlo in un determinato posto: alcune variazioni prevedono un personaggio al posto del pacco, o un drago a guardia dell'oggetto. *Vampire* non è esente da questo problema (come peraltro gli RPG da tavolo), ma lo maschera benissimo e propone missioni molto vive, realistiche e coinvolgenti.

In merito allo "scarso spessore narrativo"… be', se c'è un gioco che mi ha fatto davvero

"In sostanza, dal mio punto di vista, per cercare RPG profondi come *Vampire The Masquerade: Bloodlines*, bisogna interpellare capolavori come *Morrowind* o *Planescape: Torment*"

Chiudo quindi con due considerazioni.
La prima: se non avete giocato a *Vampire* per 'colpa' di **Videogiochi**, vi consiglio di dare al titolo di Troika una seconda possibilità. La seconda: non sparate sul pianista. L'autore della recensione avrà sicuramente fatto tesoro delle critiche esposte. Perlomeno, è quello che afferma da circa tre ore, da quando l'ho lasciato sulla ruota da tortura redazionale con le braccia spezzate e il cartello "giocherò al prossimo RPG con il dovuto rispetto" appeso al collo. Che dite, gli facciamo fare un altro giretto?

Paolo Paglianti è senior editor di **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA*

THE GUEST

Tim Guest

La stangata

Un pregiudizio piuttosto diffuso vuole che i videogiocatori non leggano (chi sta sfogliando queste pagine non conta, ovviamente). Eppure quest'estate un'opera letteraria, realizzata *da* giocatori *per* giocatori, è stata pubblicata sul sito somethingawful.com, un capitolo alla volta, 'alla Dickens': The Great Scam, 15.000 parole ad opera di un autore conosciuto solo col nick Nightfreeze, è stata letta da centinaia di persone, e poi migliaia, e poi centinaia di migliaia, finché il server non è collassato. Niente fiction, solo fatti reali. "Questa è una storia di inganni, intrighi e doppiogiochi", comincia il racconto. "È una storia di bugiardi, ladri e di avarizia. È la storia della mia vita su *Eve Online*".

Eve Online, un universo virtuale realizzato intorno a scambi commerciali e combattimenti spaziali fra giocatori [maggiori dettagli a partire da pagina 78], era la vita di Nightfreeze. L'utente passava più tempo a esplorare le ambientazioni del titolo MMO che ad esplorare i corridoi dell'università dove si trovava. Annoiati e desiderosi di novità, Nightfreeze e il suo migliore amico Trazir decisero di formare un'alleanza. Un altro commerciante, HardHead, prestò loro tre milioni. Con quei soldi comprarono un'astronave colossale, potenziarono i computer, e in meno di tre ore raddoppiarono il proprio capitale. Erano in affari.

L'unico ostacolo alla loro attività era rappresentato dai pirati: ogni consegna con l'astronave era accolta da pirati dello spazio esigenti un obolo per il passaggio. Quando la coppia si rifiutò di pagare, i pirati ridussero in polvere l'astronave coi loro laser. Senza un arsenale degno di nota, tutto quello che i due potevano fare era scappare: quindi impararono a farlo con un certo stile, grazie a motori costosi e MWD (microwarp drive) che potessero lanciare la nave, e il suo prezioso carico, verso la salvezza. I pirati non potevano fare altro che mangiare la polvere stellare e in due settimane Nightfreeze valeva qualcosa come 85 milioni. Poi le regole dell'universo cambiarono.

Un giorno, dopo aver portato avanti per due mesi la propria redditizia carriera, Nightfreeze incappò nei pirati come al solito, aspettò fino a quando non furono vicini e poi attivò i MWD. Che non funzionarono. I pirati in questione distrussero la sua astronave: 35 milioni di tecnologia più 40 milioni di carico. Per vendicarsi dei suoi insulti, annientarono anche il suo pod d'emergenza.

I pirati, scontenti dei MWD, si erano lamentati con gli dei (gli sviluppatori), e gli dei avevano accolto le loro preghiere. E così l'efficacia dei MWD si era ridotta drasticamente. Ma nessuno aveva mai avvisato Nightfreeze. La sua sfolgorante carriera e due mesi della sua vita erano finiti nello scarico. Nightfreeze stava per abbandonare definitivamente il gioco, ma ebbe un'idea migliore. Le regole del gioco non l'avevano considerato, quindi perché lui doveva considerare le regole? Una telefonata al proprio amico e i due misero in piedi la più grossa truffa che l'universo di *Eve* abbia mai visto.

Per cominciare, la coppia pagò 20 nuovi giocatori 10.000 crediti ognuno affinché entrassero a far parte della loro 'corporation', chiamata ZZZBest (citazione di una società per la pulizia di tappeti condannata per frode) In-world, avvisando poi tutti i partner del proprio obiettivo: acquistare i progetti di un'astronave Apocalypse, la più potente del gioco. I progetti costano 1,2 miliardi: unendo il potere d'acquisto di diversi partner, la coppia sarebbe riuscita ad offrire loro gli stessi progetti al misero costo di 100 milioni. L'offerta iniziò lentamente ad attirare nuovi potenziali partner: i due riempirono i forum di finti investitori e organizzarono persino una finta chatroom con una 'investor conference' farlocca. Un investitore, quello più grosso, insistette per parlare con Nightfreeze in persona: Nightfreeze diede il numero del telefono pubblico della sua libreria e corse a ricevere la chiamata. L'investitore venne rassicurato e diede la propria approvazione.

Alle 9 del mattino seguente, il conto di Nightfreeze custodiva 480 milioni di crediti (equivalenti a circa 3.000 dollari). Nightfreeze trasferì il denaro a un personaggio creato ad hoc e poi, con un click del mouse, cancellò il suo vecchio account. Dopo essersi beato di fronte ad alcune minacce di morte arrivate mediante instant messaging, cancellò anche i suoi account IM. Era il crimine perfetto: il criminale non esisteva più.

Ma poi? La metà dei suoi soldi appartenevano a un nuovo personaggio senza abilità da pilota: aveva centinaia di milioni, ma niente da comprare. Si trastullò con un paio di astronavi di passaggio, ma venne ucciso all'istante. Tutto ad un tratto, il gioco sembrava non valere più la candela. Nightfreeze bloccò un giocatore di passaggio, Frosttt, in un'astronave poco potente, e gli chiese "Cosa diresti se ti offrissi 300 milioni?". "Direi non male", fu la risposta di Frosttt. Nightfreeze trasferì tutti i suoi crediti e si scollegò. Non si sarebbe mai più ricollegato, e cominciò a scrivere la sua storia.

Nel mondo reale il tempo è denaro; in un mondo virtuale il denaro è il tempo. Nonostante le reiterate proteste, gli investitori non vennero rimborsati. La loro perdita (il tempo necessario per guadagnare quei crediti) non aveva valore legale. È una regola imprescindibile per gli sviluppatori, altrimenti ogni bug, problema coi server o cambiamento del gioco darebbe vita a una causa legale: i giochi diventerebbero dei veri e propri sistemi economici, e ogni giocatore dovrebbe compilare un 740.

"Le memorie di Nightfreeze costituiscono la prima opera letteraria in grado di alterare le leggi dell'universo. Dickens ne sarebbe stato estremamente orgoglioso"

Una volta appurato che non ci sarebbe stato alcun rimborso, i forum di *Eve Online* traboccarono di commenti infuriati. Ecco come i mondi virtuali ci influenzano: una volta che i confini col mondo reale vengono minacciati, anche noi ci sentiamo minacciati. Solo un commentatore fece notare il paradosso della situazione: "In questo gioco puoi essere un pirata, ma non puoi essere un truffatore".

Nessuno ha mai più avuto notizie di Nightfreeze, e i termini del regolamento di *Eve Online* sono stati modificati per mettere all'erta circa potenziali truffe. Le memorie di Nightfreeze costituiscono la prima opera letteraria in grado di alterare le leggi dell'universo. Dickens ne sarebbe stato estremamente orgoglioso.

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Barcellona - Real Madrid: 1-0

Fabio mi osserva compiaciuto, sfoggia un sorrisetto ironico degno della Gioconda di Leonardo. "Dovresti fare il pescatore, Andrea... qualcosa in rete lo prenderesti sempre", mi dice facendo scivolare le parole tra le labbra. Ci troviamo nel bel mezzo di una partita all'ultimo sangue a *Pro Evolution Soccer 4*, e il suo Barcellona è appena passato in vantaggio sul mio funambolico Real Madrid. "Più che altro avrei la possibilità di ficcare un amo in gola ai pesci pagliaccio come te", rispondo fissando impassibile lo schermo. Come ogni giovedì sera dividiamo un divano mezzo sfondato (io sto seduto una ventina di centimetri più in basso di Fabio, e ogni volta che mi muovo sento uno strano lamento provenire da sotto le chiappe, come il guaire di un cane) e ci sfidiamo ripetutamente a quello che per molti ha superato il semplice status di videogioco diventando una vera e propria religione.

D'altronde la passione per le simulazioni calcistiche vive in me da sempre. Mentre vedo l'imitazione picassiana di Ronaldinho festeggiare la più ignobile rete mai realizzata, mi assento mentalmente per rivivere tutta la mia carriera di 'inseguitore della simulazione calcistica perfetta'. Da *MSX Soccer* (quello con gli ometti che sembravano la famiglia Super Mario in mutandoni) a *Mexico '86* che giocavo dopo ore di attesa del mio turno nel bar sotto casa (due o tre volte mi si sono sciolte le 200 lire in mano); da *Emlyn Hughes: International Soccer* a *Microprose Soccer* (con il suo tiro a banana che sfidava ogni legge della fisica e le scivolate rotanti nei campi fangosi) su Commodore 64; da *Kick Off* del povero Dino Dini (mi sono sempre chiesto come sarebbe stata la mia vita se i miei genitori mi avessero chiamato Andrea Andrei o Saletto Saletti...) a *Sensible Soccer* per Amiga (il mio tiro ad effetto sul secondo palo è ancora un incubo per molti), fino ad arrivare al fenomeno delle console, quelle di *FIFA* e di *International Superstar Soccer Pro*, con il primo che differiva tecnicamente dal secondo tanto quanto un giocatore di serie B differisce da un fuoriclasse brasiliano. E proprio come si fa con i giocatori della Selecao, che portano nomi troppo lunghi, quest'ultimo veniva chiamato da tutti con il suo nomignolo: *ISS*.

E ora mi ritrovo qui, davanti al suo successore, *PES4*, convinto di essere imbattibile eppure tristemente sotto di un gol. Batto la sfera e comincio a farla girare in attesa di un varco. Non ho fretta: la vendetta è un piatto che va gustato freddo. Perdo la palla, e Fabio in due passaggi mi fa il secondo gol. Questa volta sa di avere un margine abbastanza sicuro e si lascia andare nei festeggiamenti, urlandomi a tutta gola "Eccolo! Etohoo!!!" a tre centimetri dalla faccia. Posso intuire cosa ha mangiato per cena dall'odore nauseabondo del suo alito. "Non è ancora detta l'ultima parola", mi ripeto per farmi coraggio, e intanto asciugo la saliva che quello scalmanato oligofrenico mi ha schizzato sul viso.

Sono costretto a sorbirmi il replay da 7-8 angolazioni diverse, prima a rallentatore, poi in forward, poi fotogramma per fotogramma. "Hai finito?", esclamo esausto. "Di segnare?", risponde lui, e aggiunge: "Dipende, se me lo chiedi in ginocchio". Vorrei infilargli la testa direttamente nel tubo catodico del televisore, una mossa secca, track, alla Terence Hill. E invece rimango in silenzio, mi risistemo sul divano e il suono stridente della molla sotto le mie natiche dona un'aria ancora più canzonatoria alla situazione.

"E ora mi ritrovo qui, davanti a *Pro Evolution Soccer 4*, convinto di essere imbattibile eppure tristemente sotto di un gol. Batto la sfera e comincio a farla girare in attesa di un varco"

Noi giocatori di *PES* siamo tutti uguali, crediamo di conoscere ogni piccolo segreto del gioco, ma in realtà non ci accorgiamo che è il gioco a conoscere noi, ci manovra indirettamente come quell'arbitro tedesco manovrava le partite che si era venduto. Ci sono momenti in cui ti rendi conto che una forza soprannaturale dirige i tuoi tiri fuori dallo specchio della porta, sposta i tuoi giocatori quanto basta per farli arrivare fuori tempo, direziona i passaggi nei tempi e nei modi sbagliati. Così, appena prendi un gol, puoi subito scaricare la responsabilità sul gioco. Famose le frasi: "Mi ha bloccato gli omini!", "Non mi ha fatto saltare!" oppure "Hai visto? Ha tirato fuori!".

E io ne sfoggio una nuova per l'occasione: "Bravo Fabio, peccato che la CPU fa sempre vincere i contrasti a quello che gioca dalla parte sinistra! Non sei tu a fare gol, è il gioco che ti mette nelle condizioni di farlo... ecco!". Dalla sua espressione di pena capisco di non essere stato né intimidatorio né convincente. Abbasso lo sguardo e batto di nuovo la palla a centrocampo. Ronaldo passa indietro a Zidane che la scarica in fascia a Roberto Carlos che la appoggia al centro per Helguera che si guarda intorno e poi lancia per Figo... "Forse ho perso troppo tempo nel ridigitare i nomi originali di stadi e giocatori, e ho fatto poche partite effettive", ragiono tra me e me assentandomi di nuovo. Perché noi giocatori di *PES* siamo così, rieditiamo quasi tutto ogni anno, con una costanza che ha del maniacale. È scientificamente provato che nel momento stesso in cui si riesce a concludere questo immane lavoro e ci si appresta finalmente a giocare la prima partita, è già uscita la versione successiva di *PES*.

Mi riprendo e vedo smarcarsi Raul. Gli servo un lungo filtrante che taglia tutta la difesa e sono solo davanti al portiere, lo salto con una finta secca, tiro di collo sinistro in corsa ed è gol! Gol, maledizione! Goooooool! Prendo Fabio per il bavero e con gli occhi iniettati di sangue grido: "Hai qualcosa da dire adesso?".

"Fuorigioco", mi fa lui impassibile. Fuorigioco? Con la coda dell'occhio osservo lo schermo e mi accorgo che Raul è in ginocchio, sconsolato. Come in quei film thriller alla 'Mission Impossible' realizzo di avere pochi secondi per evitare ulteriori umiliazioni e tirarmi fuori dai guai. Urlo un'imprecazione irripetibile (se non in qualche isolata regione dell'inferno) e con tutte le mie forze scaglio il controller sul pavimento in marmo. La periferica regge il colpo, ma solo esternamente: il rumore di ferraglia spappolata all'interno è inequivocabile. Fabio mi guarda attonito, non sa cosa dire. Io sì invece: raccolgo la carcassa del controller fingendo stupore: "Oh cavolo, l'ho rotto... che sfiga. Sospesa... partita sospesa per mancanza di joypad. Mi dispiace... la rigiochiamo la prossima settimana, dai". Gli apro la porta della camera e lo invito a uscire.

Andrea Saletti scrive di tutto su www.melemarce.com. Le sue depravazioni non coincidono necessariamente con quelle di ***Videogiochi****.*

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

L'innovazione tecnoludica? Missing in action

Secondo un panel di esperti del Massachusetts Institute of Technology di Boston interpellati lo scorso gennaio dalla CNN, l'innovazione tecnologica più importante dell'ultimo quarto di secolo è internet. Agli intervistati è stato fornito un unico criterio: indicare "un'innovazione tecnologica che abbia conosciuto una larga diffusione a partire dagli anni '80, che sia facilmente riconoscibile dalla maggioranza degli americani, che abbia prodotto un impatto diretto e percepibile sulla vita di ogni giorno e che possa avere nel prossimo futuro effetti rilevanti". Le risposte hanno prodotto una singolare Top 25 che include, tra gli altri, il personal computer, la televisione ad alta definizione e i sistemi GPS (la lista completa è in fondo alla pagina). Dico "singolare" perché, in mezzo a tale bailamme tecnologico, c'è un unico grande assente: il videogame.

Se è pur vero che le origini del medium risalgono alla fine degli anni '50 e l'ingresso sul mercato ai primi anni '70, è indubbio che il videogame abbia conosciuto una popolarità di massa solamente negli anni '80. Come tutti sappiamo, è stata Sony, nella seconda metà degli anni '90, a ridefinire il concetto di videogame, enfatizzando la componente di 'Fun'® in quanto tale rispetto a quella più squisitamente tecnologica. In altre parole, il videogioco così come lo giochiamo oggi è radicalmente differente dal videogioco di vent'anni fa, al punto che si potrebbe quasi considerarlo un nuovo medium. Non la pensa così il *think tank* interpellato dal MIT, secondo cui perfino una tecnologia ancora elitaria e meramente additiva quale l'HDTV (la cui genesi tecnologica, per quanto in forma analogica, risale agli anni '70) è più importante del videogame, un medium la cui industria, nel 2004, valeva oltre 10 miliardi di dollari solo negli Stati Uniti. Un discorso analogo vale per i display 'flat' (n° 18) che hanno rimpiazzato una tecnologia esistente (il tubo catodico) senza tuttavia rivoluzionare il modo di vedere le immagini.

Che internet abbia radicalmente trasformato il modo di vivere di una parte significativa del pianeta è indiscutibile. L'importanza sociale di Tim Berners-Lee è sicuramente maggiore di quella di Nolan Bushnell, tant'è che rispetto ad acronimi come HTML (HyperText Markup Language) e HTTP (HyperText Transfer Protocol), RTS (Real Time Strategy) e FPS (First Person Shooter) possano risultare anonimi. La rete è così pervasiva che mi riesce difficile immaginare una vita 'offline': Internet ha cambiato il modo in cui consumiamo informazioni, comunichiamo (email, n° 5) e, perché no, giochiamo. E quando si parla di rete, si intende soprattutto broadband: non a caso, la fibra ottica è considerata la quarta innovazione tecnologica più rilevante degli ultimi venticinque anni. Riuscite a immaginare una sessione a *World Of WarCraft* a 56K? Io no. Anche per questo motivo, l'amnesia ludica dei *digerati* mi lascia perplesso.

Ma non è tutto. La top 25 include numerose tecnologie mobili. Il secondo posto, infatti, è occupato dal telefono cellulare, il settimo dal personal computer portatile e il nono dalle macchine fotografiche digitali. Anche in questo caso, è palese che il telefono portatile abbia ridefinito le nostre abitudini e, in fondo, la nostra stessa natura di esseri umani. Come ha scritto Fausto Colombo ne 'Il piccolo libro del telefono' (Bompiani, 2001), "raccontare il cellulare vuol dire raccontare noi stessi, cyborg del 2000". Allo stesso tempo, trovo significativo che nessuno degli esperti abbia menzionato il videogame portatile. Eppure, nel 1989, un'azienda di nome Nintendo ha introdotto un dispositivo che ha ridefinito il concetto di gioco nomade, vendendo oltre 150 milioni di unità. La medesima azienda ha recentemente introdotto una nuova piattaforma *mobile* che ha venduto in due mesi quello che Apple iPod ha totalizzato in un anno e mezzo.

Non c'è dubbio, inoltre, che i piccoli dischi compatti (n° 8) hanno trasformato il modo di ascoltare la musica e guardare immagini in movimento, relegando l'era analogica all'oblio e alla nostalgia, ma dobbiamo forse liquidare come 'ininfluente' la convergenza mediale realizzata da PlayStation2? Fondendo su un'unica piattaforma un lettore CD, DVD e ludico, Sony ha realizzato un progetto vanamente tentato da molti altri. Allo stesso modo, non possiamo sottovalutare l'importanza della nanotecnologia (n° 21) e delle vite umane che ha salvato: quanti sono al corrente che è un dispositivo nanotecnologico ad attivare l'airbag (n° 13)? Ma come possiamo dimenticare la miniaturizzazione tecnologica che ha investito il mondo dei videogame, trasformando scatole ponderose ed ingombranti in piccoli gadget altamente performanti? E se è pur vero che lo Space Shuttle (n° 20) ci ha portati nello spazio, il game ci ha proiettati nel cyberspazio, creando quei mondi (im)possibili che la realtà virtuale ha a lungo promesso senza mai concedere.

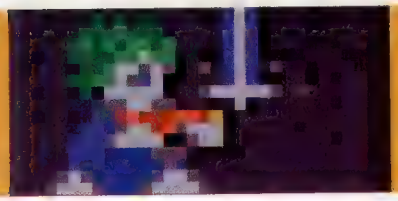
Il responso degli statunitensi mi conferma, ancora una volta, che il videogame è la vera killer application della postmodernità: quando un medium raggiunge un tale livello di ubiquità ideologica e tecnologica, le altre innovazioni non possono che svolgere il ruolo di NPC.

"Se è pur vero che lo Space Shuttle (n° 20) ci ha portati nello spazio, il game ci ha proiettati nel cyberspazio"

La classifica delle invenzioni più importanti degli ultimi 25 anni secondo il MIT

1) Internet; 2) Il telefono cellulare; 3) Il personal computer; 4) La fibra ottica; 5) L'e-mail; 6) Il GPS (Global Positioning System) commerciale; 7) I computer portatili; 8) I dischi di immagazzinamento dati; 9) Le macchine fotografiche digitali; 10) I tag di identificazione dei prodotti a radio-frequenza; 11) I MEMS (MicroelEctroMechanical System); 12) La mappatura del DNA; 13) L'air-bag, 14; Il bancomat; 15) Le batterie di lunga durata; 16) Le macchine ibride; 17) Gli OLED (Organic Light-Emitting Diodes); 18) Il display flat; 19) L'HDTV; 20) Lo Space Shuttle; 21) La nanotecnologia; 22) La memoria flash; 23) La voice mail; 24) Gli auricolari per i non udenti; 25) Segnali radio ad alta frequenza (WiFi).
L'articolo completo è disponibile su internet, ovviamente, a questo indirizzo: www.cnn.com/2005/TECH/01/03/cnn25.top25.innovations/.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MIGHTIER THAN THE SWORD

Gary Penn

Il dolce sapore dell'originalità

È troppo facile lamentarsi della mancanza di originalità in tutte le industrie che propongono entertainment. Ecco perché tendevo a farlo così spesso in passato. Ma la realtà è che al giorno d'oggi l'originalità è viva e vegeta. *Viewtiful Joe*, *Typing of The Dead*, *Pikmin*, *Rez*, *Ico*, *Guru Guru Champ*, *Cubivore*, *Chu-Chu Rocket*, *Made in Wario* e l'EyeToy sono i primi di una lunga lista di prodotti recenti sufficientemente diversi sia nel look che nel gameplay.

Non che l'originalità garantisca automaticamente qualità o divertimento, ma solo qualcosa di diverso: qualcosa che viene spesso temuto o riverito troppo facilmente. Il problema è che si ha sempre più la sensazione che l'unico modo per sperimentare le delizie di un prodotto 'diverso' sia quello di possedere una console importata o modificata oppure di vivere in Giappone. *Katamari Damacy* è solo l'esempio più recente: presumibilmente la sezione europea di Namco ne sa più noi e le dimensioni di un potenziale pubblico nel Vecchio Continente non sono sufficienti per dare commercialmente un senso alla distribuzione europea di uno dei titoli più originali degli ultimi anni.

Questo evidenzia il solito problema in cui si incappa nel proporre concept originali al mercato: è estremamente difficile raggiungere certi tipi di pubblico o rendere l'inusuale accessibile alla massa. Forse i reparti marketing dovrebbero lavorare più a stretto contatto con gli autori sin dall'inizio del progetto e deviare lo stile del gioco in una direzione più convenzionale: riportare cioè quello che sembra provenire da un altro pianeta sulla Terra. Non che sia così facile capire come un titolo quale *Katamari Damacy* avrebbe potuto essere in qualche modo diverso.

Quanto un autore potrebbe e dovrebbe compromettere la sua visione per far sì che il proprio lavoro venga apprezzato da un pubblico più ampio? Dipende in parte delle sue motivazioni: di solito chi possiede delle forti convinzioni creative non riesce ad 'allinearsi' al punto di vista degli altri e fa quello che fa per amore (del medium e proprio), non per i soldi. Ma è sicuramente irrealistico per gli autori aspettarsi che i propri sogni vengano finanziati solo perché loro ci credono e ritengono di essere diversi dagli altri.

A prescindere dalle convinzioni di un autore, il riconoscimento commerciale è una realtà. In fine dei conti per gli autori si tratta di generare interesse sufficiente da parte degli investitori: soddisfare i loro gusti e quelli del pubblico (che rappresenta a sua volta un investitore frazionato).

Il viaggio di un'idea dalla testa di un autore a quella del giocatore è molto lungo: è un po' equiparabile alla differenza che passa fra un singolo spermatozoo e un adulto fatto e finito. Qualcuno deve investire per farlo esistere, renderlo visibile e disponibile. La maggior parte di quelli coinvolti nel processo non fanno ciò che fanno per nulla, e non vogliono farlo del tutto se le speranze di ricavarci qualcosa sono poco o nulle. Anche se quell'idea è immediatamente disponibile al mondo intero, magari attraverso la distribuzione online, bypassando le tradizionali catene di negozi, il pubblico dev'essere consapevole della sua esistenza, e questo richiede tempo e soldi. E poi il pubblico dev'essere sufficiente interessato per abbracciare l'idea.

"Quanto un autore potrebbe e dovrebbe compromettere la sua visione per far sì che il proprio lavoro venga apprezzato da un pubblico più ampio? Dipende in parte dalle sue motivazioni"

È rincuorante avere un'idea che il pubblico vuole usare o con cui vuole giocare, ma dev'essere anche preparato a pagarla. *Zoo Keeper* è un esempio recente di un'esecuzione competente di un concept mondano. Ma anche se il suo approccio è innovativo e stiloso e sono più che contento di giocarci gratis in versione Shockwave (magari arrivando persino a mostrare il mio apprezzamento con una donazione all'autore), il gioco sembra assolutamente fuori posto se paragonato ad altre uscite a prezzo pieno.

Quindi chi è in cerca di originalità? Chi è annoiato, i desensibilizzati in cerca di stimolazioni alternative, gli innocenti e i curiosi col desiderio di espandere i propri orizzonti, gli elitari in cerca di nuovi argomenti, una manciata di giornalisti e di sviluppatori e qualche altro giocatore. Tutte minoranze.

Per quanto mi riguarda, io cerco sempre nuovi giocattoli con cui giocare o nuovi modi per giocare con gli stessi giocattoli, facendo nuove attività in nuovi ambienti con un nuovo aspetto (ma non necessariamente tutto assieme). Ma non incarno milioni di persone vere con soldi e tempo da spendere senza una particolare inclinazione ad usare quel tempo per imparare qualcosa di nuovo.
La maggior parte dei giocatori sono indifferenti alla differenza. Leggono e sentono il nome *Viewtiful Joe* e si disinteressano immediatamente perché è un titolo stupido. Vedono foto di *Vib Ribbon* sulle riviste oppure online e percepiscono un titolo stupido e irrealistico. Leggono l'idea alla base di *Chu-Chu Rocket*, ma sembra stupida. Vedono filmati di alcune partite a *Cubivore*, ma non ne capiscono lo scopo. Possono anche giocare a *Rez*, ma non per troppo tempo perché è senza senso. Ai giocatori non interessa. Siamo fondamentalmente pigri, e al diavolo tutto se non è sufficientemente facile da capire o da provare.

Quindi perché preoccuparsi dell'originalità in un contesto commerciale? Apparentemente perché c'è meno competizione e una (rara) possibilità di diventare un nuovo punto di riferimento e ispirare una generazione di titoli/cloni. Ma i publisher devono sempre mettere gli azionisti al primo posto, e nel frattempo gli autori invecchiano e sviluppano forme di dipendenza che non sono solo quelle dal tabacco: mutui da pagare e bocche da sfamare.

È già difficile realizzare, produrre e vendere un'idea qualsiasi: figurarsi una nuova idea, da definire, elaborare, costruire e sviluppare da zero. È facile capire come un concept familiare sembri complessivamente più attraente in uno spazio dove le differenze minime possono fare tutta la differenza: frammenti di originalità, piccoli schizzi di colore in un mondo di grigi. L'originalità è importante, ma non è necessario essere completamente originali. Solo originali a sufficienza.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

MAXIMUM PC

POTENZA AL MASSIMO, ZERO COMPROMESSI

STREPITOSO!

4,90 euro CON DVD DA 8 GB

PER CHI VUOLE IL MASSIMO NON CI SONO MEZZE MISURE!

Se volevate una rivista per PC...

Senza peli sulla lingua
Ironica e divertente
Sempre dalla vostra parte
Per gli appassionati più estremi
Unica nel suo genere

di HARDWARE, VIDEOGIOCHI e ALTA TECNOLOGIA...

Ora sapete cosa comprare,
IL NUMERO 5
È IN EDICOLA DAL
4 MARZO!

future media italy
Media with passion

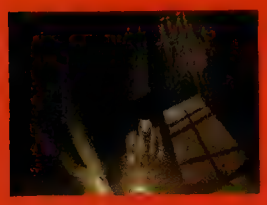
UN SOLO OBIETTIVO: POTENZA ESAGERATA!

I più attesi da **Videogiochi**

Sam & Max: Freelance Police
Annunciato. Cancellato. Annunciato. Cancellato. Verrà mai il giorno in cui sarà dato modo di mettere le mani sul punta-e-clicca di Bad Brains?

(PC, LucasArts)

Fahrenheit
Complice l'infelice rapporto con Vivendi, il progetto è stato congelato. L'accordo con un nuovo publisher dovrebbe porre fine all'ibernazione.



(PC, PS2, Xbox)

Shadow of the Colossus
Nell'attesa di guadagnare un titolo definitivo, il 'seguito' del meraviglioso *Ico* continua a sorprendere per il concept coraggioso e la peculiare scelta stilistica.

(PS2, SCEI)

Mercury
La vociferata eliminazione del rilevatore di movimento (assente nella demo portata al CES) intacca solo in parte l'enorme potenziale di *Mercury*.

(PSP, Ignition)

Let's get together

PSP come elemento di socializzazione?

Riuscirà PSP a cambiare le nostre vite? Rob Hill ne è convinto. Il suo progetto, *Untold Legends*, vuole che usciamo di casa e giochiamo, in modalità cooperativa, con altri possessori di PSP della zona. In qualsiasi momento e in qualsiasi posto ci troviamo. Hill vuole che giochiamo con dei perfetti sconosciuti e che li incontriamo per farceli amici, un'idea che nella sua utopia rappresenterebbe una rivoluzione all'interno del mondo dei videogiochi. Il primo, e più evidente, ostacolo a questa comunità di giocatori è puramente matematico: in questo momento il numero di PSP ufficialmente disponibili in Occidente ammonta a uno zero spaccato. Da qui ad avere una diffusione che permetta alla console Sony di fregiarsi dell'appellativo 'Walkman del 21° secolo' anche in termini commerciali, ce ne vuole. Se mettere in piedi una partita di *Legends* con lo scopo di incontrare altre persone significa stare vicino a qualcuno che possieda una PSP, che stia giocando a *Legends* e che sia in cerca di una partita in cooperativa, allora è probabile che solo gli utenti estroversi dotati di maggiore perseveranza otterranno qualche risultato.

Il secondo nodo è di tipo sociologico. Tradizionalmente, giocare in multiplayer è sempre stata una questione di sfidare i propri amici in un ambiente familiare oppure di dare battaglia a un gruppo di sconosciuti distanti migliaia di chilometri, grazie a internet. *Untold Legends* propone una nuova situazione sociale, un ibrido che mira a far collidere l'intimità della prima situazione con l'anormalità della seconda. L'etichetta del multiplayer online si è sempre dimostrata una bestia imprevedibile, e questo esperimento solleva un'ondata di nuovi interrogativi. Cosa dobbiamo fare quando la nostra PSP ci informa che ha trovato un giocatore nei paraggi? Dobbiamo alzarci e salutarlo? Correre da un capo all'altro della libreria dell'università, approcciando tutti coloro che sembrano far finta di leggere? O dobbiamo tenere la testa abbassata, sperando che le cortesie 'da ascensore' che seguirebbero a un incontro fisico non compromettano la nostra concentrazione e l'immersione nel titolo SOE?

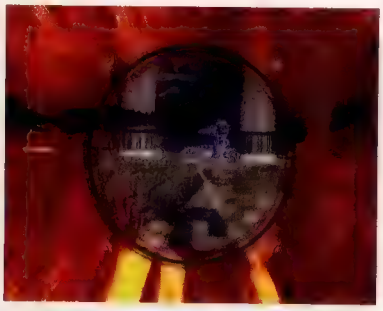
Molto dipende da come si evolverà PSP. Come comunicheremo con gli altri giocatori, siano essi nelle vicinanze o distanti chilometri? La tastiera trasparente che faceva bella mostra di sé all'ultimo E3 diventerà mai una periferica disponibile al pubblico? Supporterà cuffie e microfono? E in quel caso, le indosseremmo nel caso fossimo in pubblico? Nintendo sembra avere, per il momento, un approccio più cauto: la casa di Kyoto propone il gioco fra amici, in situazioni sociali già collaudate. Ma con la maturazione del DS e lo sfruttamento della sua connessione wireless, idee un tempo remote come la creazione di una comunità massiva attorno a *Mario Kart* diventano possibilità concrete. Per ora, comunque, è PSP a tracciare il cammino, dimostrando di avere (nonostante i commenti del tipo "è 'solo' una PS2 portatile") il potenziale di cambiare per sempre il delicato rapporto fra il videogioco e le nostre vite.

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (Xbox) p032
Untold Legends: Brotherhood of The Blade (PSP) p034
Battlefield 2 (PC) p036
The Elder Scrolls IV: Oblivion (PC) p038
Red Ninja: End of Honour (PS2, Xbox) p040
Shinobido Imashime (PS2) p041
Drag-On Dragoon 2 (PS2) p042
SWAT 4 (PC) p043
Infected (PSP) p044
God of War (PS2) p052
F.E.A.R (PC) p056
TimeShift (PC) p068
Conflict: Global terror (PC, PS2, Xbox) p072
Eve Online (PC) p078

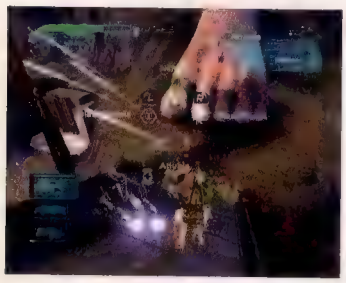
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Il leggendario sparatutto in soggettiva di Epic passa alla terza persona. E poi di nuovo in soggettiva. E ancora in terza persona. E poi...

Il singleplayer vanta una trama (esile, ma sempre di trama si tratta) tesa a legare i vari livelli, ma è improbabile che la campagna si sviluppi secondo dinamiche diverse da quelle dei classici tornei



Il dettaglio dei livelli è notevole e il gioco si muove a velocità elevate e senza indecisioni. Le ricche ambientazioni futuristiche costituiscono una piacevole deviazione dalle rocciose locazioni di *Halo 2*



Stage dedicati al multiplayer come Deadbolt, Remnant e Praxis, vantano dimensioni piuttosto compatte, ma denotano una notevole complessità. Chi è in cerca di campi di battaglia più estesi (entro cui sfoggiare la propria abilità di cecchino) troverà conforto nella modalità Capture the Flag

C'è qualcosa dell'unicità di *Super Mario 64* che permea anche la modalità multiplayer di *Halo 2*: così come il titolo di Miyamoto ha perfezionato il gioco 3D con un unico triplo salto, soddisfacendo le aspettative legate alle console di nuova generazione prima ancora che arrivassero, allo stesso modo *Halo 2* corre il rischio di trasformare tutti i prossimi sparatutto per Xbox Live in comparse obsolete.

Detto questo, l'ormai imminente *Unreal Championship 2* ha un asso nella manica: l'inclusione di bot per dar vita a cruenti deathmatch offline. Niente di rivoluzionario, d'accordo, ma come hanno dimostrato *Perfect Dark* e *Conker's Bad Fur Day*, la mancanza di avversari umani non dev'essere per forza un elemento negativo, soprattutto quando il giocatore può usufruire dello schermo intero anziché di un claustrofobico splitscreen. Da quanto visto finora, i bot di *Unreal Championship 2* sembrano manifestare un comportamento simile a quello di un tipico avversario da deathmatch: i nemici sfruttano adeguatamente le posizioni migliori da cui cecchinare e utilizzano senza timori i jump pad per lanciarsi in letali attacchi dall'alto. Insomma, non sono degli idioti, il che già li rende superiori ai loro equivalenti in molti sparatutto odierni.

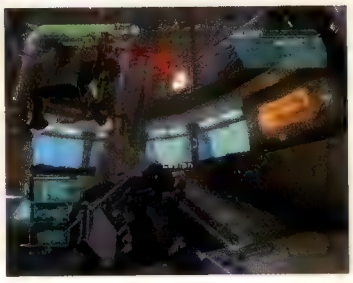
I bot possono anche contare su una notevole varietà, dato che il gioco presenta 14 differenti personaggi, tutti notevolmente diversi fra loro nell'aspetto, moderatamente nelle caratteristiche e nelle abilità, e accomunati dal medesimo stile fumettoso-coatto che ha reso celebre i titoli di *Unreal*. I loro modelli 3D sono inoltre notevoli, nonché irradiati da un bagliore colorato indicativo del team di appartenenza.

Unreal Championship 2 mette a disposizione una visuale in soggettiva e una in terza persona, e il passaggio fra le due avviene in maniera veloce e indolore. Ognuna ha i suoi pro e i suoi contro: la terza persona offre una visione periferica più estesa, essenziale per eseguire rapidi attacchi ravvicinati senza precipitare nel disorientamento, ma non permette di sparare con la dovuta precisione ad avversari posti ad altezze differenti rispetto al piano percorso. Fortunatamente, grazie a un'ampia gamma di opzioni di personalizzazione, è possibile configurare l'inquadratura in modo che la visuale cambi una volta raccolta o selezionata una determinata arma. È altresì disponibile un'opzione di 'adesione al bersaglio', apparentemente destinata a diventare uno standard negli FPS. Menzionata più volte nello speciale su Pivotal Games (p. 072) e presente anche in *Project: Snowblind* (p. 096), l'opzione permette di rallentare automaticamente il mirino ogni qualvolta questo sorvola un nemico. Una sottigliezza di game design che *Halo* è riuscito a incorporare abilmente senza che molti se ne rendessero conto.

I livelli non offrono un set predefinito di armi, ma è il giocatore a decidere quali strumenti offensivi associare ai tre differenti slot a sua disposizione, uno per le armi standard (pistole Enforcer, ad esempio), uno per quelle dirompenti (come il lanciarazzi) e uno per quelle ad energia (Stinger o un fucile di

"L'impressione che si potrebbe ricavare è quella di trovarsi di fronte a un titolo che favorisca la razionalità e l'ordine, rispetto ad *Halo 2*, ma non è così"

Sistema **Xbox**
Produttore **Midway**
Sviluppatore **Epic Games**
Versione **Americana**
Data d'uscita **18 aprile**



L'accoppiata di pistole Enforcer rappresenta probabilmente l'arma più deludente di quelle selezionabili in questa versione. La sua modalità di fuoco primaria è lenta e fondamentalmente inutile, mentre la seconda richiede tempi di ricarica eccessivi

precisione). Le armi selezionate vengono in seguito attivate raccogliendo appositi item sparsi lungo i livelli, il che significa che sebbene la scelta sia comunque cruciale e limitata, non esiste un'arma 'migliore' verso cui precipitarsi all'inizio di ogni match (come accade in *Halo 2*), e di converso non si soffre quell'impotenza patita dai ritardatari.

Anche la gestione dei power-up manifesta un approccio più bilanciato. L'indicatore dell'adrenalina, per esempio, permette di attivare una serie di effetti temporanei: basta tenere premuto un tasto frontale del pad per far apparire un menu da cui scegliere come utilizzare la propria scorta. Fra le abilità disponibili spiccano Nimble, che permette di compiere salti poderosi in altezza e lunghezza, ed Ethereal, un'opzione per l'invisibilità che affianca al proprio personaggio un clone (visibile) con cui distrarre l'attenzione del nemico. Sebbene il menu dell'adrenalina appaia inizialmente intrusivo, basta un attimo per farci la mano e la diffusione capillare di refill significa la diminuzione di punti caldi con power-up su cui darsi battaglia incessantemente, ignorando il resto della mappa.

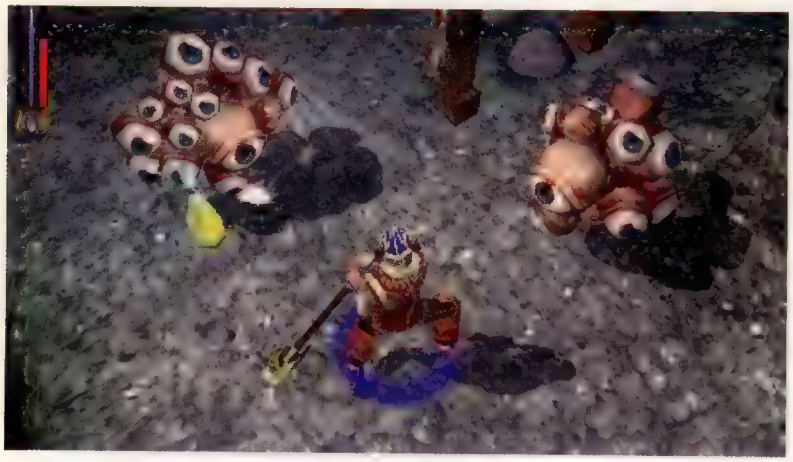
L'impressione che si potrebbe ricavare è quella di trovarsi di fronte a un titolo che favorisca maggiormente la razionalità e l'ordine, rispetto ad *Halo 2*, ma non è così. Alla prova dei fatti, il capolavoro di Bungie appare più misurato e preciso, e la sua apparente semplicità (prendi un'arma e ammazza chiunque ti si pari davanti), unita a una relativa lentezza dell'azione, hanno permesso agli sviluppatori di concentrarsi su dettagli e sottigliezze facilmente apprezzabili. *Unreal Championship 2*, al contrario, sembra inizialmente più complesso, ma basta poco per rendersi conto di come l'esperienza sia meno stratificata e decisamente più caotica, grazie alla sua velocità, ai doppi salti, alle combo e allo sforzo titanico a volte richiesto per abbattere un avversario. Il che non è un male, sia chiaro: un titolo simile non deve per forza vantare la cura maniacale (con conseguente ritardo nell'uscita) di *Halo 2*, ma solo essere divertente, molto divertente. Una qualità che potrà essere valutata con attenzione solo quando il team della Carolina del Nord avrà finalmente consegnato il suo lavoro all'utenza Live.

Il grande macello

Il roster di personaggi selezionabili varia notevolmente nell'aspetto, anche se i tre alter ego presenti nella build di anteprima mostrano un design che ricalca i più abusati stereotipi. Anubis è il classico personaggio adatto a tutte le situazioni: un egiziano con un bilanciamento perfetto fra resistenza ed agilità, e il cui vocabolario è un esempio di arroganza a stelle e strisce da far rovesciare le budella. Lauren basa tutto il suo appeal sugli attacchi ravvicinati con le lame e sulla propria agilità circense, ma ha una resistenza minima. Szalor è il classico colosso in grado di assorbire colpi come se niente fosse e, nel caso trovi qualcuno più lento di lui, di colpire particolarmente duro. La speranza è che gli altri 11 personaggi della versione finale offrano qualcosa che vada al di là delle classiche caratteristiche lento/potente, veloce/debole e medio/medio proposte sin dai tempi in cui impazzavano i picchiaduro 2D a scorrimento laterale.

Untold Legends: Brotherhood of The Blade

SOE ha convinto migliaia di sconosciuti ad incontrarsi nell'universo di *EverQuest*. Ora è alla ricerca di soli quattro giocatori disposti a condividere la pausa pranzo



La line-up di lancio di PSP si è poggiata in maniera massiccia su noti franchise, ma il prossimo action RPG di Sony Online Entertainment accantona la possibilità di sfruttare il più conosciuto di tutti offrendo piuttosto un mondo completamente nuovo su una piattaforma completamente nuova. "Volevamo provare ad esplorare nuove meccaniche di gioco e idee narrative difficilmente associabili all'universo di *EverQuest*", spiega il producer **Rob Hill**, "soprattutto nel modo in cui si comportano i singoli personaggi. Rigettando le categorie di personaggi già esistenti possiamo dare al gioco una sua identità specifica".

Sebbene i dettagli sulle abilità dei quattro archetipi di personaggio (Distruttore, Druido, Cavaliere e Alchimista) siano ancora scarsi, il loro aspetto atipico promette bene, così come le sinistre ambientazioni. *Untold Legends* si apre con l'arrivo delle forze del male alle porte della città natale dei giocatori, Aven, portandoli così a creare quella 'fratellanza' a cui fa riferimento il sottotitolo. Ogni personaggio è bilanciato in modo che possa addentrarsi nell'avventura sia da solo che come membro di un party di quattro giocatori collegati in wireless: "Quando vengono aggiunti nuovi giocatori, i mostri diventano più insidiosi, ma il vantaggio del multiplayer è che i personaggi hanno abilità da cui possono trarre beneficio anche quelli intorno a loro", dice Hill.

> "Potrebbe trasformarsi in un'avventura più grande di quanto abbiano previsto i designer: un RPG multiplayer in cui la vita sociale dei giocatori possa essere attiva come quella dei loro alter ego digitali"

Già in questa fase gli incantesimi appaiono graficamente impressionanti: è probabile che, come nei titoli della serie *Champions*, anche gli altri membri del party possano trarre giovamento degli incantesimi ad area posizionandosi all'interno della bolla

Le aree selvagge (e generate casualmente) di Unataca sono già da tempo occupate dalle forze del male in rotta su Aven, pertanto al di fuori delle mura della città non c'è da aspettarsi troppa benevolenza, ma nemmeno una povera struttura narrativa. L'intento di SOE è infatti quello di non sacrificare lo spessore classico di un RPG per ragioni di accessibilità. Hill è convinto che la formula degli action RPG già fornisca un perfetto bilanciamento per appassionati e neofiti: "*Untold Legends* è essenzialmente un action game dal ritmo elevato che dovrebbe piacere immediatamente ai giocatori che non hanno familiarità con gli RPG. Man mano che ci prendono la mano, però, vengono introdotti loro quegli elementi di gioco che gli esperti di RPG apprezzano così tanto".

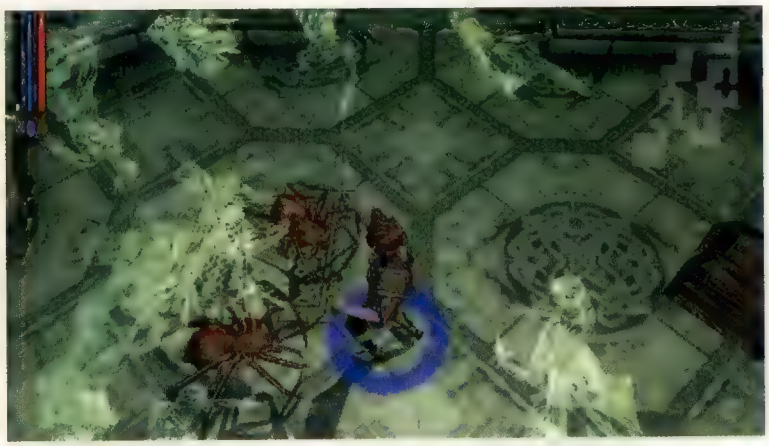
Al di là dell'accessibilità, il vero problema con la profondità di un titolo simile risiede nella natura potenzialmente intermittente del gioco nomade: tutta l'esperienza acquisita da SOE con gruppi di utenti che non si staccano dalla tastiera se non per brevi pause serve a poco con party che possono durare il tempo di una fermata della metropolitana. Fortunatamente è possibile salvare la partita in qualsiasi momento (tranne che durante gli scontri coi boss finali) e il multiplayer supporta una funzionalità per l'ingresso e l'uscita di utenti on the fly.

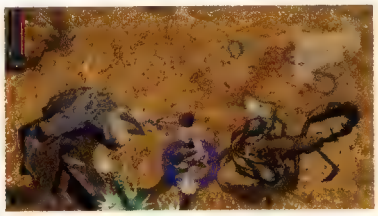
"Quando un giocatore entra in una partita in corso, può salvare il proprio personaggio in qualsiasi istante e mantenere tutti i progressi compiuti in quella partita", spiega Hill. "Quindi può importare quel salvataggio in una partita singleplayer e continuare da solo. È pertanto possibile disputare delle partite veloci e ricavarne comunque qualcosa". 'Possibile' è una parola adeguata considerando il classico atteggiamento da 'ancora un dungeon e poi smetto' di molti giocatori degli antenati di *Untold Legends*, da NetHack in poi, come sottolinea lo stesso Hill: "Detto questo, avendo giocato personalmente un sacco di titoli multiplayer, immagino che i giocatori spenderanno grandi quantità di tempo per ottenere progressi significativi. Collegarsi è così semplice che quella che spesso ha inizio come una partita di pochi minuti può diventare una sessione di ore".

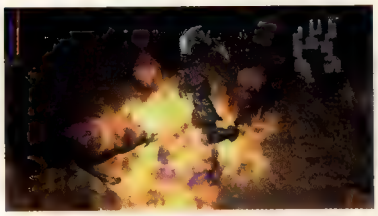
Com'è lecito aspettarsi da uno sviluppatore dall'enorme esperienza nel campo del multiplayer online, *Untold Legends* trae il massimo giovamento dalla connettività di PSP. Il team californiano si è adoperato affinché l'allestimento di un party richieda il minor tempo possibile: "Una delle caratteristiche migliori che sta venendo fuori dal progetto è l'immediatezza", afferma entusiasta Hill. "Possiamo stare qui a parlare, prendere le PSP e iniziare immediatamente a giocare. Non ci sono cavi o preparativi di sorta, basta solo che qualcuno dica: 'Ehi, avete voglia di giocare un po'?".

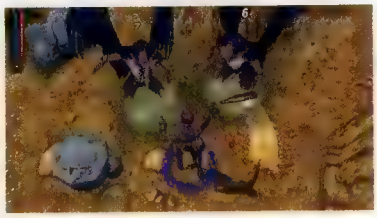
Una funzionalità multiplayer semplice da usare ha già dato prova della sua rilevanza in molti giochi per DS (*Daigasso! Band Brothers* anyone?), ma ciò che potrebbe fare la diffe-

Formato: **PSP**
Produttore: **Sony Online Entertainment**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **14 marzo**









Lo zoom dell'inquadratura può essere modificato durante il gioco tramite D-pad: la ripresa più ravvicinata non è esattamente il massimo per gli spostamenti, ma risulta ideale per ispezionare l'equipaggiamento, completamente customizzabile, del proprio personaggio

Il gameplay di *Untold Legends* pone spesso il giocatore al centro di un'orda di mostri agguerriti. Reclutare altri tre compagni a questo punto sembra davvero cosa buona e giusta, anche se la resistenza dei mostri aumenterà automaticamente in proporzione al numero di utenti

renza fra *Untold Legends* e la concorrenza è la facoltà di giocare in cooperativa, una rarità nel panorama di titoli PSP attuali, dove i giocatori sono quasi sempre messi in competizione fra loro. Se il gameplay sarà sufficiente robusto da supportare una comunità, non c'è ragione per cui non se ne possa formare una.

Hill mostra un certo ottimismo e un genuino entusiasmo verso la propria creazione: "La maggior parte delle comunità online è costituita di solito da persone molto distanti fra loro, e dal momento che Legends supporta anche il WiFi via Internet potrebbe facilmente riproporle. Ma l'aspetto davvero esaltante è il 'local play': quando accendi la console, trovi una partita che ha creato qualcuno nelle vicinanze e inizi a giocare, sai che quella persona è vicina a te e puoi persino scoprire di chi si tratta. Perciò invece di chattare con un giocatore anonimo mediante la tastiera, puoi incontrarlo dal vivo e parlarci faccia a faccia all'istante. È qualcosa che in sostanza non è mai stato possibile finora".

Ed è anche qualcosa che potrebbe trasformarsi in un'avventura più grande di quanto abbiano previsto i designer di *Untold Legends* (senza nulla togliere alle loro abilità narrative): un RPG multiplayer in cui la vita sociale dei giocatori possa essere attiva come quella dei loro alter ego digitali.

Sviluppo portatile

SOE potrà anche essere nota per la sua produzione PC, ma si è anche misurata con console e piattaforme mobili. "Il team ha una certa esperienza col mobile gaming", dice Hill. "Il nostro ingegnere capo ha lavorato ad *EverQuest* per Pocket PC e abbiamo altri ingegneri e designer che provengono da progetti per portatili. Ma l'inclusione nel team di membri che non avessero esperienza con questo medium ci ha permesso di guardare oltre a ciò che la maggior parte della gente si aspetta da un titolo del genere: l'abbiamo progettato in larga parte come fosse un gioco PlayStation, adattandone poi quegli aspetti che dovevano tenere in considerazione la sua natura portatile".

Battlefield 2

Il genere bellico si fa largo con sempre maggiore veemenza nel panorama ludico del nuovo millennio. DICE si riarma e parte all'attacco

Battlefield 2 **presenta un'intrigante varietà di scenari urbani e militari, foreste, paludi e deserti. È possibile entrare in molti degli edifici e gli assedi garantiscono momenti di rara tensione**

Battlefield 2 rappresenta un banco di prova importante per DICE, sia perché si tratta del seguito di uno dei titoli online più giocati di sempre, sia perché deve rispondere ai timori sollevati in seno alla comunità dalla recente acquisizione del team svedese da parte di Electronic Arts.

La presenza di un semplice '2' e la totale mancanza di sottotitoli o precisi riferimenti temporali nel titolo sono dirette conseguenze della popolarità di *Battlefield*: perché limitarsi a identificare il gioco con un unico conflitto quando hai aerei, mezzi corazzati, armi e gadget che coprono decine di anni di guerra moderna? Del resto ci penserà l'iper-attiva mod community a customizzare il gioco affinché rispecchi una guerra specifica.

"Perché limitarsi a identificare il gioco con un unico conflitto quando hai aerei, mezzi corazzati e armi che coprono decine di anni di guerra moderna?"

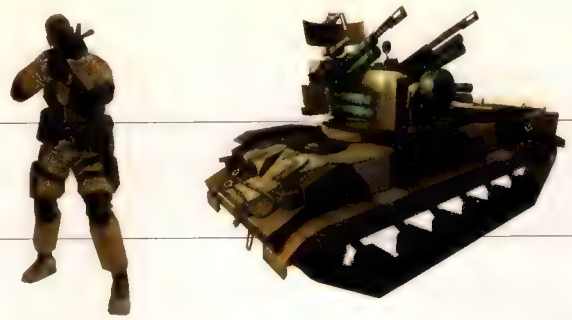
Ora i relitti in fiamme danneggiano i soldati che osino avvicinarsi troppo. Una caratteristica fortemente richiesta dai giocatori sin dal lancio di *Battlefield 1942*

A giudicare dalla versione preliminare, la mancanza di specificità in questo senso sembra non aver apportato alcun danno. Al contrario, il giocatore ha la possibilità di unirsi a tre eserciti (quello cinese, americano e russo) per combattere in una serie di guerre fittizie in tutto il globo. La versione finale di *Battlefield 2* presenterà dodici mappe, con una campagna singleplayer il cui unico scopo è sicuramente quello di fare da tutorial alla modalità principale, in cui 64 giocatori potranno darsi battaglia online. DICE aveva considerato l'idea di portare il numero di utenti a 100, ma il colpo che avrebbe inferto ai PC di molti utenti l'ha costretta a ridimensionare le sue ambizioni.

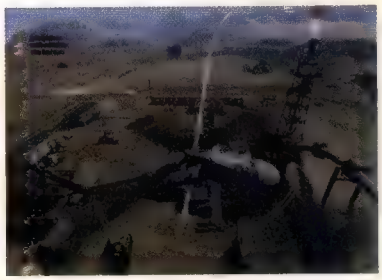
Oltre a un sostanziale potenziamento della grafica, del motore e del modello fisico, *Battlefield 2* propone la nuova modalità Commander per aumentare le opzioni tattiche e incoraggiare un approccio più ragionato al combattimento: in pratica, a un membro del team viene fornito un accesso privilegiato a una serie di comandi utili a pianificare un attacco di squadra concertato (anche se rimane da vedere se i singoli giocatori vorranno effettivamente seguire gli ordini). Il comandante può consultare una mappa dettagliata del conflitto, zoomare su aree specifiche, cercare nemici, attaccare con l'artiglieria, lanciare rifornimenti, individuare e colpire veicoli, stabilire punti di passaggio e di respawn. Interpretare il ruolo del comandante comporta chiaramente una notevole responsabilità, ma le truppe possono ammutinarsi nel caso ritengano che il loro leader non stia facendo un buon lavoro. Se un solo giocatore vuole assumere la carica di comandante, il ruolo gli viene trasferito automaticamente. Se invece sono più persone a candidarsi, viene promosso il giocatore col grado più elevato.

Medaglie e punteggi accumulati durante una partita rimangono associati al proprio personaggio, con server deputati a gestire ranking e a distinguere i militari dai civili. DICE assicura inoltre che ogni comportamento antisociale durante le partite verrà punito con una detrazione colossale di punti.

I ruoli di dottore ed ingegnere sono stati resi più interessanti e remunerativi estendendo il loro 'campo di influenza'. Entrambi possono ora infilarsi in un APC e guarire automaticamente i propri compagni o riparare i veicoli vicini senza dover abbandonare il mezzo corazzato. Il medico può quindi aggirarsi per il campo di battaglia come una sorta di infermeria ambulante ed eventualmente balzare fuori dal veicolo per stecchire un nemico con una scarica di defibrillatore. Sono stati inoltre aggiunti due nuovi kit: Spec-ops e Support. Il primo fornisce al giocatore una serie di armamenti anti-personale, mentre il secondo concede un mitragliatore pesante e la possibilità di distribuire munizioni ai propri compagni.



Formato: **PC**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **DICE**
Origine: **Svezia**
Data d'uscita: **Giugno**



I comandanti osservano il campo di battaglia da una prospettiva soprelevata e possono addirittura far cadere le casse di rifornimenti sui nemici. Un genere di morte virtuale superata per humor nero solo dalla possibilità di 'attaccare' del C4 su un ignaro nemico

Battlefield 2 supporta la comunicazione vocale di default, quindi infilare un paio di cuffie e microfono nel PC permette di dialogare con i propri compagni immediatamente. Altri miglioramenti degni di menzione sono la possibilità di correre (anche se è parecchio deludente non potersi guardare intorno mentre si fugge dal pericolo), un frame rate più veloce (dai 50fps in su) e la natura anfibia degli APC.

Per il resto, *Battlefield 2* conserva la drammaticità e l'intensità del predecessore, dando agli utenti la possibilità di lanciarsi in eroiche azioni uno-contro-tutti così come di piazzarsi su una collina imbracciando un fucile da cecchino. In pratica, il giocatore gode di uno spettro quasi illimitato di possibilità con cui approcciare l'esperienza dura, e talvolta comica, della guerra virtuale. E la modalità Commander potrebbe funzionare come un turbo su una macchina già ben rodata: combattere al fianco dei propri compagni in raid ben pianificati ed eseguiti con precisione svizzera produce un genere di appagamento emotivo diverso rispetto alla frenesia sopra le righe di *1942*.

Il successo di *Battlefield 2* a questo punto dipende moltissimo dal bilanciamento, perché un conto è fornire agli utenti giocattoli potenti con cui darsi battaglia, un altro è assicurare che nessuno di questi dia un ingiusto vantaggio a chi lo impiega. L'aggiunta dei caccia, per esempio, è un elemento potenzialmente pericoloso (e curiosamente assente nell'attuale versione preliminare): abbattere un complesso nemico a bordo di un F-15 Eagle, un F/A-18 Hornet o un SU-34 sarà senza dubbio spettacolare, ma è fondamentale che l'avversario disponga delle contromosse adeguate. In DICE assicurano che la velocità dei jet verrà abbassata per far sì che le truppe di terra possano utilizzare efficacemente i missili terra-aria.

Ma alla fine, tutte queste aggiunte, macchine da guerra e opzioni tattiche comporteranno un effettivo miglioramento dell'esperienza? Difficile dirlo al momento, ma un nuovo passo nell'evoluzione della guerra virtuale online andava fatto, e quello proposto da DICE non sembra certo orientato nella direzione sbagliata.

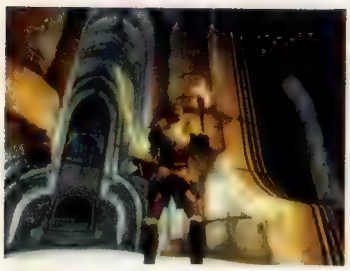
Tutti i veicoli terrestri vantano un sistema di controllo molto semplice e la maggior parte di essi monta due armi distinte, ciascuna associata ad un tasto del mouse. Gli elicotteri possono essere letali nelle mani giuste, ma richiedono parecchia pratica per essere padroneggiati

Tutti a terra

L'universo di *Battlefield 2* non sarà il più pittoresco visto su PC, ma il suo dettaglio grafico è estremamente elevato. L'erba alta e le colline rocciose non hanno però uno scopo meramente estetico: offrono un livello di copertura precedentemente assente. Nascondersi nella vegetazione può fare la differenza fra la vita e la morte, mentre accovacciarsi rende bersagli più difficili da vedere e colpire. L'introduzione del sonoro ambientale permette inoltre di immergersi completamente nel mondo virtuale, fra uccelli e animali che rischiano di rivelare la propria posizione se disturbati.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Havoc, un motore grafico di nuova generazione, routine di IA evolute: Bethesda è già pronta per la next generation

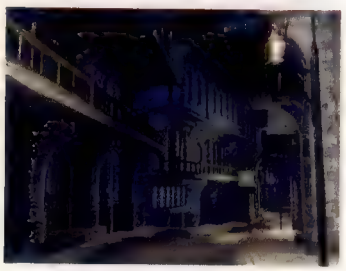


Seppur non esente da difetti (verso cui la critica specializzata ha puntato l'indice con forse eccessiva veemenza), *The Elder Scrolls: Morrowind* ha rappresentato una salutare ventata di novità nel panorama degli RPG per PC, mettendo a disposizione del giocatore, fra le altre cose, un mondo dalle dimensioni epocali e un Construction Kit quanto mai completo. Visto il rincuorante successo di pubblico, bissato in occasione dell'uscita della versione Xbox, l'annuncio di un seguito era pura formalità e già all'E3 dello scorso anno i pettegolezzi sul prossimo lavoro di Bethesda si inseguivano freneticamente.

Quarto episodio di una serie esplosa letteralmente con *Morrowind*, Oblivion si poggia sulle ambientazioni classiche di questo franchise ultra-decennale, contraddistinte da un riuscito mix fra il fantasy più classico e un'architettura che rimanda a periodi storici ben lontani, come quelli dell'impero romano e il medioevo. Ammantare il giocatore in cotanta beltà è compito di un motore 3D appositamente creato da Bethesda per il proprio franchise: il livello di fotorealismo raggiunto dalle prime schermate rilasciate dalla softco americana lascia basiti, ma **Todd Howard**, producer del gioco, è lesto nel sottolineare che non è ancora chiaro quali saranno i requisiti hardware minimi per far girare un titolo simile, e l'accenno a una possibile pubblicazione su non meglio precisate 'piattaforme di prossima generazione' lascia intendere la titanica richiesta computazionale di un progetto come *Oblivion*.

Visto il livello grafico degli screenshot pubblicati in queste pagine, desta scalpore l'affermazione di Howard secondo cui sarà l'inclusione del motore fisico Havok, e non quello 3D, a costituire la novità più

> "Il nostro obiettivo è di rendere il combattimento un processo più coinvolgente, basato sulla spazialità piuttosto che sul starsene lì a tirare fendenti"



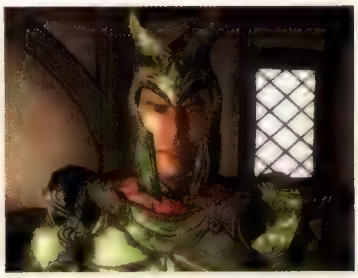
Il livello di dettaglio delle ambientazioni, siano esse in esterno e al chiuso, è al pari di quello, eccellente, del volto dei personaggi

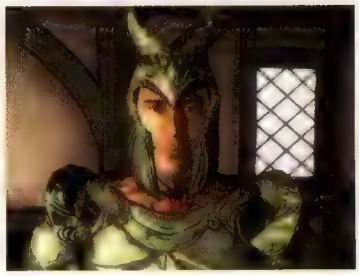
eclatante di *Oblivion* rispetto ai propri predecessori. L'engine, già apprezzato in produzioni come *Deus Ex: Invisibile War* e *Half-Life 2*, dovrebbe (e il condizionale è una forma cautelativa forse eccessiva in questo caso) garantire non solo un notevole realismo per ogni elemento dell'ambiente di gioco (in Bethesda parlano di "un livello di realismo in cui l'acqua sgocciolerà e si raccoglierà in pozze"), ma influenzare il gameplay stesso del titolo, favorendo una componente d'azione pura rispetto a quella classica da RPG vista in passato. Infatti, il sistema di combattimento è quasi totalmente incentrato sull'abilità del giocatore anziché sull'ausilio di statistiche e dati vari. "Il nostro obiettivo è di rendere il combattimento un processo più coinvolgente, un evento basato maggiormente sulla spazialità piuttosto che sul starsene lì impalati a tirare fendenti," spiega Howard. "Ci siamo accorti che i giocatori danno molta importanza ai combattimenti corpo a corpo. Il nostro obiettivo è di creare un sistema che renda bene l'effetto cinetico di due tizi che si prendono a colpi di spada: qualcosa che non credo sia mai stato realizzato in un videogioco. Il giocatore avrà al tempo stesso più mosse da usare e più controllo sui colpi. Ci saranno attacchi speciali e l'opportunità di parare. Inoltre, gli scontri saranno più sanguinosi, anche se non vedremo decapitazioni o arti tranciati". In sintesi: "Vogliamo un sacco di movimento e un sacco di azione".

Il motore Havok, per cui Howard prova una stima incondizionata (al punto di definirlo "il miglior middleware di sempre"), diventerà fondamentale anche per l'utilizzo di magie e l'interazione con qualsiasi oggetto. "Credo che dobbiamo realizzare il gioco stealth definitivo, il gioco di spade definitivo e il gioco di magie definitivo", aggiunge il producer. "Vogliamo che il giocatore sia in grado di giocare l'intera avventura senza essere costretto a sfoderare la spada".

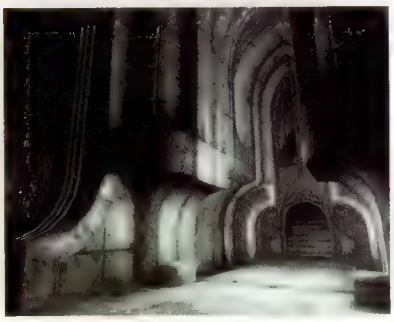
Routine grafiche spettacolari, routine fisiche di prim'ordine... Il terzo step non poteva che essere quello di avere routine di IA all'altezza degli altri comparti di gioco. Attraverso un processo che Bethesda definisce 'Radiant AI', i game designer potranno caratterizzare ogni NPC determinandone abitudini quotidiane, gusti ed esigenze, e dotandoli, di fatto, di vita propria. Sebbene una simile promessa sia stata fatta un numero infinito di volte, per essere poi disattesa con imbarazzante puntualità se non attraverso script che poco avevano a che fare con l'intelligenza artificiale, quanto ipotizzato dal team americano fa venire l'acquolina in bocca: ogni NPC va al lavoro, a dormire oppure in chiesa secondo le caratteristiche impartitagli dai designer, ma è anche in grado di memorizzare quanto sia

Formato: **PC**
Produttore: **Bethedsa Softworks**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **NA**





Il motore codificato da Bethesda sembra a proprio agio nella rappresentazione dei diversi stati emozionali dei protagonisti



successo nei suoi precedenti incontri con il protagonista, trasformandosi, per esempio, in un nemico nel caso il giocatore abbia deciso di tenere un comportamento ostile verso il personaggio in questione.

L'autonomia con cui ogni NPC si muove all'interno dell'ambiente di gioco è sottolineata dalla fase di dialogo. Con un'encomiabile scelta di game design, Howard e compagni hanno deciso che il giocatore non debba più cliccare su ogni singolo personaggio per sentire o leggere ciò che ha da dire: è sufficiente avvicinarsi a un NPC e interrogarlo una volta che si è di fronte a lui per attivare una conversazione. Tale scelta consente così a due o più NPC di chiacchierare amabilmente dei fatti loro, con il giocatore pronto a origliare quanto si stia discutendo in un bar o in una chiesa per accumulare informazioni utili.

E qualsiasi informazione sarà utile per portare a termine il non agevole compito che aspetta il protagonista. All'inizio del gioco si scopre che l'Imperatore di Tramiel è stato assassinato: il trono e vacante, e questa mancanza di leadership causa la rottura dei sigilli di Oblivion (parte 'infernale' di Tramiel). Compito del giocatore è scovare il misterioso erede prima che i demoni che minacciano Cyrodil distruggano tutte le città e i villaggi in cui metteranno piede. Come da tradizione, la quest principale nasconde numerose side-quest, la cui creazione è agevolata dalle dimensioni titaniche della mappa di gioco. Ma Howard vuole rassicurare tutti i potenziali consumatori: "Il mondo sarà più grande di quello di *Morrowind*, ma la mappa di viaggio consentirà di spostarsi rapidamente: basterà cliccare su una zona per esservi trasportati, senza perdere tempo con viaggi da un punto all'altro. Anche per completare *Oblivion* occorreranno centinaia di ore, ma l'esperienza di gioco sarà più focalizzata. Alcuni giocatori hanno confessato di essersi sentiti quasi 'intimoriti' dalla struttura aperta di *Morrowind*". Conciliare questo desiderio con la necessità di conservare una meccanica votata alla libertà non sarà un compito facile per Bethesda, ma non si può certo dire che alla casa americana manchi l'ambizione. Per il momento, non rimane altro da fare che guardare queste foto e sognare.

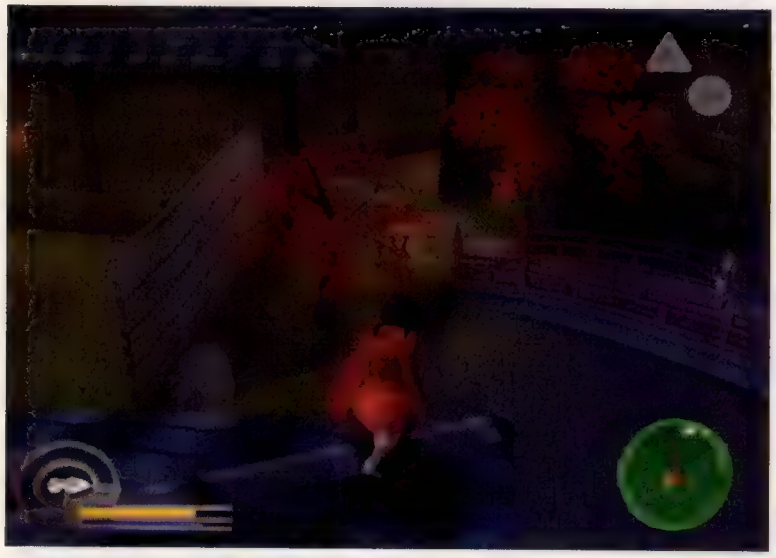
RPG construction kit

Oblivion promette evoluzioni importanti anche per quanto riguarda il Construction Kit, come spiegato dallo stesso Howard: "La struttura sarà la stessa di quello di *Morrowind*, ma con alcune importanti aggiunte. La principale sarà il 'generatore di regione', che consentirà di inserire parametri come tipo di suolo, erosione, specie di piante, creature... qualsiasi cosa, e l'editor genererà il terreno. Abbiamo anche cambiato la creazione degli script, come i mondi vengono organizzati e il sistema di quest". Il tutto con lo scopo non solo di fornire agli utenti il maggior numero di strumenti di 'personalizzazione' possibili, ma di rendere l'implementazione delle proprie idee nel gioco più user friendly che mai.

Red Ninja: End of Honour

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Vivendi**
Sviluppatore: **Tranji**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita. **Estate**

Tranji posticipa per l'ennesima volta il proprio stealth game, dotandolo finalmente di un'anima



I punti a cui appendersi possono essere raggiunti anche mentre si è in caduta libera, una abilità fondamentale in diverse sezioni vertiginose. Tenendo premuto un tasto dorsale è possibile fermare il dondolio di Kurenai e riposizionarla per riprendere la scalata

Dietro a un gioco la cui protagonista è una ragazza seminuda che affetta una gola via l'altra potrebbe sembrare bizzarro scoprire un'anima poetica, ma *Red Ninja* custodisce proprio quello. Non che il titolo Tranji risparmi in violenza e brutalità: schizzi di sangue lacerano l'aria tingendo di rosso le varie ambientazioni, mentre il sinuoso cavo Tetsugen decapita le vittime con una tale precisione che il corpo mutilato impiega una vita a seguire la sua testa e precipitare con una torsione innaturale al suolo. Ma mentre gran parte dei titoli stealth odierni è soffocato da una palette con troppi grigi e tinte poco credibili, *Red Ninja* è permeato da colori autunnali che donano al gioco una vitalità fuori dal comune. I vari livelli raccontano storie di un tempo lontano, sfruttando la propria struttura partizionata per introdurre costantemente nuovi elementi: il cammino porta ad attraversare ambientazioni aperte e strutture chiuse, mentre albe color pesca cedono il posto al blu minaccioso di una tempesta in arrivo prima, e all'immancabile pioggia poi.

E nonostante la sua vocazione da assassina e l'inadeguatezza di un kimono che non sfigurerebbe nel prossimo titolo di Team

Legate un nemico per i piedi e diventerà un bersaglio facile, sebbene chiassoso. Legatelo per il collo, invece, e potrete soffocarlo nel silenzio

Ninja, Kurenai è una protagonista vitale ed espressiva. Sapientemente inquadrata nelle varie cut-scene costruite col motore di gioco, lo è un po' meno durante l'azione vera e propria, quando la telecamera fatica a tenere testa ai suoi agili e fatali movimenti. Alcune zone fanno ricorso a un'inquadratura fissa per facilitare gli spostamenti, ma nelle ambientazioni al chiuso la ripresa standard arranca: i problemi di regia non sono sufficienti a procurare danni irrimediabili, ma bastano a rompere il collegamento magico fra giocatore e alter ego digitale.

Praticamente in ogni momento è possibile aggiungere una nuova abilità all'impressionante repertorio di Kurenai: sostituendo la lama del Tetsugen con un peso è possibile, per esempio, legare i nemici ai pali, appenderli a sostegni a mo' di salami e persino trascinarli verso la morte lontano da orecchie indiscrete. Il potenziamento dell'arma è elemento fondamentale in *Red Ninja* perché se il Testugen poteva rischiare di rovinare il bilanciamento dell'intero gioco, il rovescio della medaglia è rappresentato dal numero impressionante di nemici che accorrono in caso uno degli avversari lanci l'allarme: fino a una dozzina di uomini armati possono precipitarsi in aiuto di un compagno, fra soldati armati di spade che circondano Kurenai, altri che si arrampicano sulle scale per tirarle coltelli e gli arcieri che sgattaiolano sui tetti per scoccare le proprie frecce dalle retrovie. Gli avversari possiedono anche una discreta velocità nel caso debbano inseguire Kurenai o, ironicamente, fuggirne: il Tetsugen non è letale solo per le teste dei nemici, ma anche per il loro morale.

Inizialmente previsto per la fine del 2004, *Red Ninja* sembra aver tratto immensi benefici dal ritardo accumulato, con Tranji ora in grado di approfondire quelle idee che in precedenza sembravano solo accennate. Rimangono solo due nei evidenti: la telecamera e una poca reattività del sistema di controllo. Se il team giapponese riuscirà ad estirparli, l'attesa di tutti i fan del genere stealth sarà stata più che mai ripagata.

Shinobido Imashime

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Spike**
Sviluppatore: **Acquire**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **NA**

Con *Tenchu* in mani straniere e i giochi di ninja aperti anche al gentil sesso, la casa che ha dato origine al genere torna sulla scena per far vedere chi comanda

Come spiegato meticolosamente nelle sequenze introduttive di molti titoli giapponesi (chi ha detto che il genere edutainment è morto?), il sedicesimo secolo è stato un periodo di lotta fra clan rivali di ninja. Stando all'ultimo progetto della softco creatrice della serie *Tenchu*, Acquire, il ventunesimo secolo sembra invece un periodo di lotta fra sviluppatori di giochi di ninja.

Dopo aver perso i diritti del popolare franchise per mano di Activision (che con una compravendita di tipo borsistico avrebbe poi ceduto brand e K2, nuovo team di sviluppo di *Tenchu*, a From Software), Acquire s'è concentrata sulla serie *Samuraido* (altresì conosciuta come *Way of The Samurai*), ottenendo un buon successo in patria ma non in Occidente come avvenuto in passato con *Tenchu*. Proprio per questo la piccola softco ha deciso di ritornare sulla scena dei ninja game con *Shinobido* (dove *Imashime* può essere tradotto come 'Attenzione', un avvertimento ai pretendenti al trono di Acquire).

Questo '*Tenchu* di nuova generazione' sembra aver tratto giovamento dall'esperienza acquisita dagli sviluppatori con la serie *WOTS*, da cui eredita una maggiore libertà d'azione e la raffinatezza dei combattimenti all'arma bianca. La libertà si manifesta in una struttura dei livelli non-lineare nell'ambito delle missioni anziché attraverso una ramificazione della storia come visto in *WOTS*: un peccato considerato l'appeal di un completo simulatore di carriera ninja, ma almeno conferma una certa libertà operativa.

Nascondersi e infiltrarsi senza essere scoperti rimangono le due attività principali del protagonista (ora in grado di correre sui muri e di appendersi oltre che di issarsi ovunque desideri impiegando il classico rampino), mentre un nuovo motore grafico dovrebbe seguire l'azione attraverso una telecamera più efficiente di quella adottata in *Tenchu* (e *WOTS*). Sebbene non mancheranno occasioni di sperimentare il sistema di combattimento in rabbiosi duelli, la tendenza del nemico ad attaccare in gruppo, immobilizzando magari il protagonista affinché un arciere possa infilarlo dalla distanza con precisione millimetrica, incoraggia l'adozione di quello stile 'predatorio' in cui eccellono gli stealth game in terza persona.

Shinobido è, insomma, una raccolta di tutti gli elementi che un fan di *Tenchu* potrebbe desiderare (compreso un editor di mappe), eppure una simile definizione potrebbe suonare tanto un elogio quanto una critica. Nel tentativo di eclissare un titolo vecchio di sei anni, c'è il pericolo che Acquire non abbia tenuto in considerazione i miglioramenti nelle dinamiche stealth e nel movimento 3D occorsi dall'epoca di *Tenchu*. E anche se sarebbe ingiusto affermare che *Shinobido* non possieda alcun appeal dal punto di vista estetico, va detto che i suoi modelli poligonali spigolosi e la palette limitata non sembrano certo all'altezza della dedizione con cui la casa nipponica ha sicuramente curato il progetto.

Ma solo provando il gioco nella sua incarnazione finale sarà possibile dissipare o confermare simili dubbi. L'intento di superare *Tenchu*, e non di rifarlo, fornisce l'occasione di abbandonare tutto il bagaglio accumulato dal genere in favore di un'esperienza più snella. Una prospettiva che dovrebbe mettere d'accordo tanto i fan quanto coloro che hanno sperato che la serie compiesse seppuku una generazione fa.

I combattimenti corpo a corpo si appoggiano sia sull'utilizzo di arti marziali che su attacchi con la spada, mentre un lancio preciso di shuriken permette di freddare nemici da distanza di sicurezza

I combattimenti vantano quella brutalità tipicamente Acquire, con i nemici che non esitano a 'giocare sporco' per avere la meglio in qualsiasi modo sul protagonista. È possibile distruggere mobili e muri durante gli scontri, anche se l'effetto è puramente scenografico

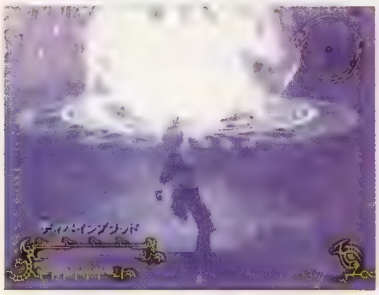
The last ninja

Spike ha annunciato che *Shinobido* vedrà la luce anche su PSP: è probabile che la connettività fra il portatile Sony e PS2 venga sfruttata per utilizzare su entrambi i sistemi le mappe create mediante l'editor. PSP sarà inoltre teatro dell'ennesimo scontro fra Acquire e gli acerrimi rivali di K2, dato che quest'ultimo team ha appena annunciato l'intenzione di produrre una versione 'tascabile' di *Tenchu* (pubblicata da From Software).

Drag-On Dragoon 2

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Cavia**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Giugno**

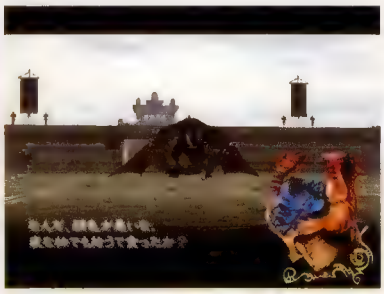
L'action RPG fantasy di Cavia si prepara ad un secondo decollo. Riuscirà a raggiunge un pubblico più ampio questa volta?



I miglioramenti nel motore grafico permettono di avere livelli 'terrestri' più vari e dettagliati rispetto alle spianate e ai corridoi che contraddistinguevano il precedente episodio

Drag-On Dragoon (noto in Occidente come *Drakengard*) è stato uno dei primi titoli lanciati dalla neo-fondata Square Enix, il che gli ha permesso di godere di un'attenzione che difficilmente avrebbe riscosso quando Enix ne acquisì i diritti da uno sviluppatore allora sconosciuto. E Square da sola non avrebbe probabilmente mai accettato di affiancare il proprio nome a un titolo che si allontana dai canoni classici dei fantasy epici per immergere il giocatore in un mare di fuliggine e sangue.

L'enfasi risposta dal primo *Drag-On Dragoon* sul combattimento era tale da rendere il gioco semplicemente troppo faticoso sia per la critica che per il pubblico: persino i suoi fan hanno dovuto ammettere che la miscela di scontri aerei e battaglie terrestri non riusciva a tenere fede alle promesse fatte dagli sviluppatori nipponici. Il ritorno di Cavia sul franchise che l'ha fatta conoscere al mondo intero segna la correzione di diversi errori, anche se il sottotitolo del gioco (*Love Red, Ambivalence Back*) suggerisce un'avventura che non sarà certo tutta rose e fiori. Ambientato 18 anni dopo gli eventi del titolo originale, *Drag-On Dragoon 2* sembra non portar traccia di Caim e del suo drago Angelus. Un nuovo nemico minaccia il mondo, ed una nuova accoppiata eroe-drago, Nowe e Legna, è convocata in sua difesa. Accanto a loro trova posto un reduce del prequel, Manah, il cui ruolo come profetessa dell'apocalisse nel primo *Drag-On Dragoon* sembra ormai completamente dimenticato, o almeno perdonato.



A differenza del primo episodio, dove i compagni di Caim avevano un ruolo di supporto durante i combattimenti a terra, *Drag-On Dragoon 2* permette al giocatore di assumere a piacimento il controllo diretto di Nowe e Manah. Entrambi i personaggi possono assemblare un proprio arsenale peculiare e, proprio come nel primo *Drag-On Dragoon*, intingere nel sangue ogni arma permette di potenziarla. È ora possibile portare in battaglia oggetti acquistati nei villaggi durante le fasi di esplorazione: una caratteristica che suggerisce la presenza di ulteriori elementi RPG a rafforzare l'etichetta di 'Action RPG'.

I combattimenti aerei beneficeranno di un nuovo set di manovre, fra cui una serie di attacchi aria-terra che vanno al di là del precedente lancio di palle di fuoco, ma non è ancora chiaro se saranno disponibili sin dal principio o andranno acquisiti guadagnando esperienza. Gli sviluppatori promettono inoltre complessi duelli fra i cieli con altri draghi: c'è quindi da sperare in una revisione dell'imperfetto sistema di controllo aereo dell'originale.

Con la dovuta cautela, e considerando il periodo che separa il gioco dal lancio nei negozi, *Drag-On Dragoon 2* potrebbe esprimere compiutamente le potenzialità accennate dal prequel e convincere un pubblico che è rimasto in gran parte indifferente alle gesta di Caim e Angelus.

SWAT 4

Sistema: **PC**
Produttore: **VU Games**
Sviluppatore: **Irrational**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Maggio**

Irrational rispolvera un franchise vecchio di un decennio per realizzare una nuova simulazione poliziesca

La serie di *SWAT* ha inizialmente acquisito una certa popolarità grazie al coinvolgimento di Daryl F. Gates in qualità di consulente del team di sviluppo (nonché di testimonial sulle confezioni opportunamente griffate *Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT* e *Daryl F. Gates' Police Quest 4: Open Season*). Al di là delle sue collaborazioni in ambito videoludico, Gates è personaggio conosciuto oltreoceano per essere stato a capo della polizia di Los Angeles nel periodo 'caldo' degli anni '90, quando, in seguito ai tumulti post-Rodney King, il dipartimento di polizia di LA dovette fronteggiare il periodo di critiche e sfiducia più duro della sua storia. Presenza di Gates a parte, la serie *SWAT* è difficilmente rimasta impressa nella memoria dei giocatori, una condizione che non spaventa gli sviluppatori di Irrational.

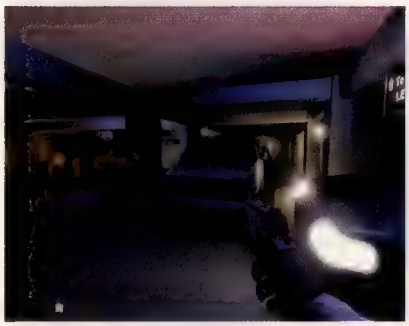
SWAT 4 è una simulazione poliziesca molto rigorosa, uno sparatutto in prima persona che non lascia spazio alla fantasia nella dinamica degli scontri a fuoco, nella modellazione delle armi e nelle procedure. L'obiettivo del giocatore è quello di neutralizzare i bersagli, arrestandoli, stordendoli con il Taser o, nel peggiore dei casi, uccidendoli. Se messi alle strette, i malviventi tendono ad arrendersi alle forze dell'ordine, mostrando i polsi per essere ammanettati. L'interfaccia context-sensitive permette di prendere decisioni tattiche in un lampo senza doversi studiare i manuali d'addestramento della polizia.

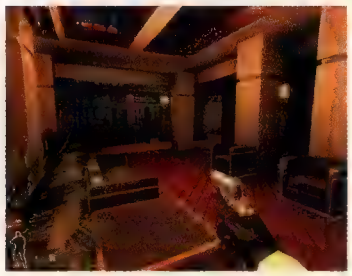
L'unica mappa multiplayer presente nella demo riproduce un tribunale: nello stage, pianificato in maniera eccellente, polizia e ostaggio devono salire tre rampe di scale. I terroristi particolarmente furbi tenteranno di sorprendere le forze dell'ordine attaccandole alle spalle

La modalità carriera è incentrata su dodici missioni slegate fra loro, senza alcun filo conduttore narrativo. Come già annunciato sul numero scorso di **Videogiochi**, Irrational ha preferito offrire la possibilità di customizzare ogni missione secondo i propri gusti: un ostaggio qui, qualche criminale là, un cattivane dietro le tende e uno sotto il tavolo.

Il fulcro di *SWAT 4* sembra quindi rappresentato dalle sue modalità multiplayer, in particolare quelle cooperative: fino a sei giocatori possono affrontare le medesime missioni dell'opzione singleplayer, attirando il fuoco nemico e distraendo l'IA avversaria per permettere ai compagni di guadagnare una visuale chiara sul bersaglio. Il multiplayer online offre inoltre una reinterpretazione di un classico di *Counter-Strike*, con un giocatore nei panni dell'ostaggio e il resto degli utenti divisi fra due team di poliziotti e terroristi. I primi devono scortare l'ostaggio fino a una zona sicura, mentre i secondi devono riuscire a catturarlo senza ucciderlo. Una volta guadagnato il controllo dell'ostaggio, i ruoli si ribaltano: i poliziotti diventano assassini e la loro missione è quella di 'neutralizzare' il poveraccio, con esiti rissosi per tutti i giocatori coinvolti, anche considerando che l'ostaggio è armato con una misera pistola e deve contare sull'abilità dei suoi rapitori per sopravvivere.

Idee nuove per formule di gioco collaudate. Come avvenuto per l'ultima iterazione di *Tribes*, Irrational è poco propensa ai cambiamenti radicali, ma le numerose correzioni apportate e l'abilità degli sviluppatori dovrebbero garantire un risultato finale decisamente superiore ai predecessori.





La modalità cooperativa permette di eseguire tattiche improvvisate: l'idea è quella di non replicare pedissequamente la strategia della polizia, ma di fornire ai giocatori la sensazione di autenticità. Una sensazione accentuata dalla lentezza dei movimenti e dallo stressante brusio della radio

Infected

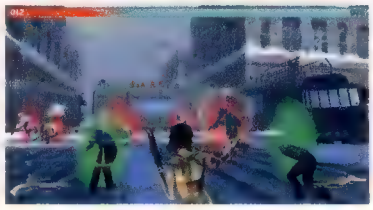
Sistema: **PSP**
Produttore: **Majesco**
Sviluppatore: **Planet Moon**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Settembre**

Planet Moon genera il primo virus per console portatili della storia videoludica

Le folle che a Natale si riversano sulle strade di New York sono pericolose come un fiume in piena; figurarsi dopo l'epidemia di un virus che induce alla follia e al cannibalismo. È quest'ultimo scenario a fare da sfondo al primo titolo per PSP di Planet Moon, softco creata nel 1998 da alcuni ex-membri di Shiny. "Sono lo stile e il senso del divertimento che ne fanno un gioco Planet Moon. I personaggi portano il nostro DNA, anche se è un gioco molto più 'concreto' rispetto a quelli che abbiamo realizzato dai tempi di *MDK*", afferma il producer **Aaron Loeb** riferendosi all'ambientazione realistica di *Infected* (che nonostante gli zombie verrebbe da definire sobria in confronto al resto della produzione Planet Moon). "Lo stile è più dark di quello di *Armed & Dangerous*, ma la premessa soddisferà certamente i nostri fan".

La protagonista della modalità single-player, l'agente del NYPD Stevens, gode del dubbio vantaggio di possedere un tipo di sangue che non solo le garantisce l'immunità dal virus, ma che si infiamma nel caso venga a contatto con il plasma infetto. Armata di una 'viral gun' che esplode proiettili trattati con il sangue prelevato dal suo braccio e di una seconda arma più tradizionale per un potere d'arresto extra, la poliziotta deve riportare l'ordine nella Grande Mela, impresa che richiede un evidente spargimento di sangue.

Ancor prima che *Infected* entrasse nella fase di sviluppo vero e proprio, Planet Moon si riferiva al progetto come ad un 'action game dal ritmo ultra-veloce', una descrizione che si rifà al suo stile modello *Robotron: 2005*. "Un gioco per un portatile dovrebbe essere incentrato sulla gratificazione immediata", spiega Loeb. "Il giocatore deve vivere un'esperienza completa e soddisfacente in dieci minuti, e questo deve valere su una scala frattale: ognuno di quei dieci minuti dev'essere a sua volta completo e soddisfacente, non una sorta di preparazione al classico gran finale".



Una differente colorazione dell'aura permette di distinguere infettati da innocenti (rossi i primi, verdi i secondi), ma quando si ha a che fare con un'arma semiautomatica non è difficile sbagliare

Lontana dalle folle indemoniate della modalità in singolo, quella multiplayer (offerente un tutti-contro-tutti assieme al team deathmatch) sfrutta le potenzialità wireless di PSP per spargere a sua volta un altro tipo di virus. Sconfiggendo un giocatore in una partita wireless, il proprio avatar ne infetterà la console comparendo in mezzo al resto degli zombi nella modalità single player. Quando l'utente infettato vincerà a sua volta dei deathmatch con altri giocatori, tanto il suo avatar quanto il proprio si duplicheranno sulle nuove console.

Una classifica Internet monitorerà l'inesorabile diffondersi dei virus nelle diverse nazioni e, si spera, nel mondo (dando per scontato che i giocatori meno sportivi non scelgano di ingerire un antidoto sotto forma di cancellazione immediata dei file di salvataggio). Si tratta di un'interpretazione interessante del vecchio tabellone degli hi-score, e se l'idea che il proprio gioco porti i segni di tutte le sconfitte patite in multiplayer possa suonare umiliante, quantomeno non mancheranno mai bersagli su cui scaricare la propria frustrazione.

Infected esprime il potenziale enorme di un progetto originale costruito specificatamente per la console Sony: in attesa del lancio, previsto per fine anno, non resta che sperare nella validità dell'interpretazione del medium da parte di Planet Moon.

Le persone infettate raggiunte dai proiettili virali 'estratti' dall'agente Stevens esplodono innescando reazioni a catena capaci di sterminare intere mandrie di zombi, ricompensando con combo bonus e brevi istanti di (sospirata) pausa. L'arma standard impugnata col braccio sinistro fornisce potere d'arresto

TI PIACE PLAYSTATION 2? PSM È LA TUA RIVISTA!

IN REGALO IL POSTER GIGANTE DI LADY DA DEVIL MAY CRY 3

[questo mese]

DEVIL MAY CRY 3

Finalmente la recensione. I fan di Dante vogliono la riscossa!

RESIDENT EVIL 4

Solo su PSM, in anteprima assoluta, la recensione completa di un incredibile capolavoro.

FINAL FANTASY XII

Questo mese, analizzato a fondo il sistema di combattimento. Solo su PSM.

TUTTI I MESI IN EDICOLA!

[per un solo euro in più...]

PSM DVD

Il DVD video con i filmati di tutti i migliori giochi PlayStation 2!

PSM + DVD = Euro 5,50!

SCUOLA DI PAURA

ALLA RICERCA DEGLI ELEMENTI IN GRADO DI TRASFORMARE UN SEMPLICE VIDEOGIOCO NEL PEGGIORE DEI VOSTRI INCUBI

Tutti hanno gli incubi. Non solo. Tutti hanno sempre gli stessi incubi. I piedi ti si congelano sul posto, le gambe paralizzate come se il sangue si fosse trasformato in cemento. Non riesci a voltare la testa, ma sai che è lì, sai che si sta avvicinando. Lo senti che striscia, traballa e arranca verso di te, ma non riesci a muoverti. Le sue braccia afferrano il tuo collo, stringendolo come se fosse fatto di carta stagnola. Il cervello ti urla di fuggire, ma il corpo non reagisce. Alla disperata ricerca di aria, tutto quello che esce dalla tua gola sono rantoli e colpi di tosse. La pressione sul collo non accenna a diminuire e la tua vita comincia ad evaporare come acqua nel deserto. Negli incubi, ciò che accade a questo punto è che ti svegli madido di sudore. In *Ocarina of Time*, ciò che accade è che ti liberi dalle costrizioni, uccidi il

ReDead 14 volte con la tua spada e incameri una meritata ricompensa in rupie. Ma quale delle due situazioni fa più paura?

La paura è sempre andata a braccetto con l'entertainment, in tutte le sue forme, e la psicologia alla base di questa relazione è sempre stata piuttosto evidente: c'è il piacere diretto che si ricava dalla scarica di adrenalina prodotta dallo spavento e c'è la sensazione di soddisfazione che si prova affrontando mostri di ogni sorta all'interno di ambientazioni fittizie. Dalle storie di fantasmi ai drammi passionali, dai poemi gotici ai film splatter, l'umanità si è sempre crogiolata con forme di terrore paralizzante. Ma in ambito videoludico, è proprio quel 'paralizzante' a poter fare la differenza. La creazione di momenti paurosi, sia nei film che sulla carta, è sempre stata bilanciata dalla mancanza di coinvolgimento del pubblico. Il terrore che viene offerto è completamente artificiale: lo spettatore assiste a ciò che accade ai personaggi sullo schermo e la sua impossibilità a proteggere i protagonisti si combina alla perfezione con il senso di sicurezza provato nel non essere coinvolto nell'azione.

Nei giochi è tutto diverso. I giochi sono in grado di minacciare l'incolumità del giocatore in maniera diretta, senza limitarsi a mostrare gli orrori su schermo. I giochi non possono (ancora) proiettare Cacodemoni nel proprio soggiorno o dei Metroid sotto il letto, ma possono comunque invadere la vita reale. Possono, ad esempio, distruggere i progressi compiuti con tanta fatica, prendere due ore della propria esistenza e cestinarle. Possono ferire in modi impossibili per gli altri medium.

Ed è questa unicità che costituisce le fondamenta di tutti i titoli che ambiscono a terrorizzare. Gli stilemi del survival horror definiti da *Resident Evil* si basano in gran parte sull'idea di tenere il giocatore costantemente sul filo del rasoio, in bilico fra successo e fallimento. Comunicano la vulnerabilità del giocatore limitando le sue munizioni e razionando l'energia, annullando cioè quella scorta di sicurezza che molti giochi permettono di ammassare senza troppi problemi. Creano ambientazioni complesse e minacciose, e poi impediscono al giocatore di trarne vantaggio, impedendogli di correre e saltare come in molti altri titoli. Il risultato è la bizzarra ironia alla base di molti classici del genere: in un gioco in cui ogni singolo proiettile può fare la differenza, il gioco stesso crea un sistema di controllo in cui sparare non è mai stato più scomodo. È fondamentale che la tensione di ogni singolo momento non venga spezzata dalla crescente abilità del giocatore. Un approccio che si rafforza nella contraddizione di quanto appreso in anni e anni di videogioco: i giochi sono il posto dove sei forte, dove sei l'eroe. I giochi incentrati sulla paura sono invece il posto dove sei debole e dove vieni punito per quella debolezza dalla ripetizione e dalla monotonia.

Quanto detto finora potrebbe far pensare che la teoria secondo cui i videogiochi sarebbero più paurosi degli incubi non abbia il benché minimo fondamento. Il modello tradizionale del survival horror denuncia apertamente la contraddizione alla base dei giochi 'di paura'. I titoli che vogliono capitalizzare sulla propria abilità di ferire il giocatore nel mondo reale possono farlo solo con la perdita dei progressi e la ripetitività. E questa ripetitività annacqua inevitabilmente la

"I GIOCHI NON POSSONO (ANCORA) PROIETTARE CACODEMONI NEL PROPRIO SOGGIORNO O DEI METROID SOTTO IL LETTO, MA POSSONO COMUNQUE INVADERE LA VITA REALE"

LEZIONE DI TERRORE 1
ANOTHER WORLD

Inusuale, angosciante e... er, francese. *Another World* ha stravolto tutti i canoni: persino la sequenza introduttiva (porto franco di tutti i videogiochi) vedeva il protagonista intento ad aprire una lattina di soda, per poi finire catapultato in un mondo alieno ed ostile. Ma pur essendo una delle prime sequenze scriptate viste in un videogioco, la fuga dai tentacoli sottomarini non era altro che una pallida anteprima rispetto al successivo, e sconvolgente, incontro con un bestione a quattro zampe, tutt'altro entusiasta di vedere gente nuova. Nonostante la linearità con cui si snodavano gli eventi, la fuga che seguiva l'incontro col mostro era un momento di rara tensione e panico. Delphine non avrebbe mai eguagliato questo orrore fino al 1994, con il lancio dell'aberrante picchiaduro/simulazione cestistica *Shaq Fu*.

Minigonne e gambe nude sono uno standard in giochi come *Fatal Frame 2*, ma non è un pigro accenno di erotismo: più ci si immedesima in Mio, più la sua nudità fa sentire vulnerabili. Un effetto impossibile da ottenere con un marine di 100kg armato fino ai denti

LEZIONE DI TERRORE 2
RESCUE ON FRACTALUS

I ricordi più vividi di qualsiasi giocatore che abbia passato diversi pomeriggi su *Fractalus* riguardano uno dei momenti più terrorizzanti di sempre, ovvero quando il normale recupero di un pilota in corsa verso la propria astronave si conclude con l'apparizione del volto di uno spaventoso alieno intento a martellare la calotta coi propri pugni. Ma la sequenza in questione non rappresenta il momento più pauroso di *Fractalus*, individuabile invece nei successivi recuperi, quando il timore del ripetersi di una simile scena mina la sanità mentale del giocatore. Il dito che una volta era posizionato sull'apertura della porta pressurizzata si sposta così sul tasto che attiverà gli scudi della navetta per disintegrare l'eventuale assalitore. Il suono dei passi in avvicinamento è incessante e il breve momento in cui il pilota scompare dalla vista sembra durare un'eternità. Tutto nell'attesa di scoprire se sia amico o nemico, se sia panico o sollievo.

paura per gli orrori che il gioco ha in serbo. Il problema tocca moltissimi dei titoli horror di maggior successo. Da quando la prima mano di un fantasma sfiora la spalla di Mio, *Fatal Frame 2* fa un lavoro splendido nel creare un mondo minaccioso e anormale. Ma nel momento in cui ci si preoccupa maggiormente di trovare un punto di salvataggio piuttosto cha la propria sorella, tutti quegli sforzi tesi a creare un'atmosfera paurosa diventano irrilevanti. Riaffrontare una determinata sezione di *Doom 3* con la consapevolezza di ciò che attende vede svanire la paura sperimentata la prima volta. Troppo spesso l'interattività può compromettere l'effetto terrorizzante piuttosto che esaltarlo.

Anche quando i giochi riescono a 'difendere' l'ansia dalle conseguenze del gameplay, il risultato è spesso un guazzabuglio emozionale piuttosto che un esercizio di terrore puro. Cosa succede quando Yoshi perde il contatto con Mario in *Yoshi's Island*? È un momento che fa battere il cuore e sudare le mani, su questo non c'è dubbio. I disperati vagiti di baby Mario assaltano le orecchie mentre tutta l'attenzione è volta al suo recupero. Ma che tipo di sensazione è quella che si prova in questi casi? Panico? Di sicuro. Ansia? Certo. Senso di colpa? In parte. E paura? Proprio no. Trovarsi di fronte a un nemico di fine livello in *Devil May Cry* è una sensazione fortissima, con il giocatore minacciato dalle dimensioni del boss, nervoso per gli attimi

LEZIONE DI TERRORE 3
DESCENT

Panico e paura non sono la stessa cosa, però il primo è terreno fertile per la seconda. Il gameplay di *Descent* era decisamente stressante, con il giocatore impegnato ad avere la meglio sul sistema di controllo mentre tratteneva il pranzo fra salti e spirali. Ma alla fine di ogni livello (quando si erano scaricati tutti i razzi nel reattore, innescando una fatale reazione a catena) lo stress degenerava in panico e il panico in paura. Il cervello è in grado di gestire contemporaneamente solo un numero limitato di impulsi, e l'urgenza di fuggire è fra i più potenti, specie quando si fronteggia il nemico più antico dell'uomo, il fuoco. Sommato all'angosciante claustrofobia di *Descent*, al conto alla rovescia e ad un briciolo di nausea, il risultato era un uragano di emozioni indescrivibile a parole.

che seguiranno e preoccupato dalla prospettiva di subire sconfitte a ripetizione. Ma è anche spaventato? Anche in questo caso, no.

Queste emozioni (lo stress, il panico, l'ansia) vengono suscitate brillantemente dai videogiochi. Si pensi ad *Eternal Darkness* e al suo geniale stratagemma dell'insanità mentale: dall'errore per il controller scollegato al messaggio 'Now deleting saves', tutte le cose che facevano sobbalzare il giocatore col cuore in gola erano elementi che minacciavano il progresso nel gioco, non il suo protagonista. Ma nonostante gli urli strozzati e le corse verso le memory card, anche questi trucchi non trasmettevano una sensazione di paura genuina.

Eppure i giochi possono trasmettere paura, una paura semplice e vera. L'orrore che i giocatori di *Ocarina* provano di fronte ai ReDead non è immaginario. Spaventano davvero. Fanno paura. Ma allora come riescono i videogiochi a fare in modo che l'utente reagisca a un personaggio fittizio minacciato da un pericolo fittizio? Per rispondere, la prima cosa da fare è portare il dibattito al di fuori dell'ombra di *Resident Evil*. L'importanza della serie è scontata, ma concentrarsi su un campo così ristretto significa ignorare un'ampia gamma di giochi che utilizzano la paura per manipolare i propri utenti. La tradizione giapponese ispirata da *Resident Evil*, e che annovera *Silent Hill*, *Fatal Frame* e altri, sof-

fre particolarmente della tensione fra la paura generata dal mondo di gioco e l'ansia per le sue conseguenze sul gameplay. Gli sviluppatori occidentali sono riusciti a intraprendere un cammino diverso, sfruttando l'immediatezza dell'inquadratura in soggettiva. Titoli come *System Shock 2* e *Thief* accantonano i problemi di regia virtuale obbligando i giocatori ad essere esattamente dove stanno guardando, mentre la maggiore manovrabilità impone ai designer la necessità di inventarsi altri modi per preservare il livello di minaccia affrontato.

Sarebbe anche ingiusto prendere *Resident Evil* come prova del ristagnamento del genere survival horror, non fosse altro perché è proprio con *Resident Evil 4* che si manifesta la volontà di andare contro la tradizione. Restringere il campo ai survival horror porta inoltre ad escludere titoli più interessanti che stanno sperimentando nuove vie per terrorizzare il giocatore. *Manhunt* è stato definito uno 'stealth action' ancora prima che finisse nei negozi: ma se fosse stato pubblicato da Capcom o Konami, è probabile che sarebbe stato classificato come una nuova interpretazione del survival horror. Il titolo Rockstar costituisce un caso interessante: in Cash il giocatore trova un eroe dalla forza devastante, senza pietà e scolpito nella roccia, ma i game designer sono altresì riusciti a creare un ambiente di gioco dove il protagonista fosse credibile e dolorosamente vulnerabile. *Manhunt* gestisce inoltre la transizione fra lo stato di preda e quello di cacciatore senza che il giocatore perda mai la sensazione di combattere per la sopravvivenza.

Ma dove *Manhunt* evolve decisamente il genere è nel fatto che terrorizza non per quello che si vede, ma per quello che si fa. È un gioco che costringe a riconoscere il piacere (così importante in molti altri giochi) che si prova nell'interpretare un assassino. Costringe ad assistere allo sviluppo di una patologia mentre si definiscono i luoghi d'uccisione e le armi preferenziali. Chi mette tutto se stesso in Manhunt proverà disagio più per la propria reazione alle situazioni di gioco che al gioco vero e proprio. Nonostante tutte le (inutili) controversie che ha scatenato, non v'è dubbio che Manhunt abbia aperto alcuni dei sentieri di sviluppo più interessanti degli ultimi anni.

Allontanandosi dagli stereotipi horror più consolidati, la gamma di titoli che si candida all'inclusione in questo speciale si allarga a dismisura. E più se ne includono, più diventa chiaro in che modo i giochi 'di paura' riescano nel proprio intento. La cosa che colpisce soprattutto alla luce dei soggetti raffigurati su queste pagine, è che non è ciò che si vede che spaventa. Non v'è dubbio che aiuti (la cieca di *Fatal Frame* sarebbe stata altrettanto terrificante con una pettinatura umana e le ossa al proprio posto?), ma se si vuole una prova che non sono le immagini a terrorizzare di più, è sufficiente andare a ripescare *The Lurking Horror*, una delle avventure testuali più apprezzate di Infocom (scaricabile da Home Of The Underdogs: www.the-underdogs.org). La velocità con cui le normali atmosfere del laboratorio informatico universitario lasciano il posto a un horror primitivo e selvaggio è impressionante.

Ciò che permette a *The Lurking Horror* di ottenere questo risultato è una caratteristica alla base di tutti i giochi del genere: un audio eccellente e davvero pauroso. Una delle prime avventure testuali ad includere il sonoro, *TLH* infrange i momenti più tesi con rumori inaspettati che terrorizzano o mettano a disagio. Siren sarebbe riuscito a spaventare in maniera così efficace se il sight-jacking non fosse stato accompagnato dal respiro affannoso e fastidioso degli Shibito? *Silent Hill 2* porta questo principio alla sua logica conclusione, col rumore dei mostri che spaventa più dei mostri stessi. Una sezione è dominata dal suono del Doorman, vicino ma invisibile: la minaccia è comunicata esclusivamente da quei rumori terrificanti che il giocatore ha imparato a temere. Eppure il giocatore è completamente al sicuro: il Doorman non è effettivamente 'in gioco' bensì posizionato su una piattaforma distante in modo che la sua voce possa accrescere la paura dell'utente. Silent Hill comprende l'efficacia degli effetti sonori a tal punto da utilizzarli per battezzare metà dei propri mostri, in un'orchestra di urla, stridii e sospiri. E il sonoro, naturalmente, è parte integrante del terrore dei ReDead, dal loro urlo paralizzante ai soffocati piagnucolii di Link.

Ma la componente audiovisiva è solo una parte del repertorio che i videogiochi progettati per spaventare condividono con altri media sfruttati per analogo intento. Il personaggio, la trama, le scene di intermezzo, i salti sulla sedia: tutti questi fattori contribuiscono a creare l'atmosfera desiderata dai game designer. Ma sorge una domanda: i giochi possono spaventare solo copiando i film? La loro capacità di minacciare direttamene il pubblico rimarrà un potenziale inespresso? Sembra improbabile che un'area così vibrante dello sviluppo sia destinata a ripiegarsi su se stessa. L'evoluzione di Resident Evil, unita al rinnovato interesse degli sviluppatori occidentali dimostrato da *Cold Fear* (p.098), *F.E.A.R.* (p.056) e dall'annuncio del primo titolo di George Romero (p.018) rendono quanto mai probabile l'esplorazione di nuovi territori.

Se così fosse, i risultati potrebbero essere semplicemente poderosi. Perché malgrado i difetti riconosciuti dei giochi horror, e il fatto che i media già affermati riescano a fare di meglio, i giochi hanno un potenziale unico. I giochi insegnano. I giochi guidano attraverso delle situazioni e verso le loro conseguenze. I giochi stimolano idee ed associazioni nella propria mente, e nessun medium può eguagliare la loro efficacia in questo senso. E così, proprio come i peggiori incubi, i giochi migliori fanno più paura solo quando si interrompono. I binari del treno di Manhunt sono teatro di un gameplay molto intenso, ma che dire di quando si cammina da soli, a notte fonda, nell'oscurità del parcheggio? Chi può affermare di non aver mai esitato nemmeno per un istante? Di non essere mai stato assalito dalla paura? E quando la paura colpisce, è sempre troppo tardi per raggiungere il tasto di pausa.

Sogni d'oro.

I GIOCHI POSSONO SPAVENTARE SOLO COPIANDO I FILM? LA LORO CAPACITÀ DI MINACCIARE DIRETTAMENE IL PUBBLICO RIMARRÀ UN POTENZIALE INESPRESSO?

LEZIONE DI TERRORE 4
ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK

Una paura comune a molti RPG deriva dalla precisa conoscenza di ciò con cui si avrà a che fare attraverso la consultazione delle tabelle statistiche. *Elvira* annoverava dei momenti paurosi, ma vuoi per errore o per scelta, una delle sue minacce più terrificanti in realtà non esisteva. Nella sezione dedicata ai nemici, il manuale forniva le specifiche di uno spaventoso 'Water Monster'. Di conseguenza, ogni attimo speso aggirandosi nelle acque limacciose che circondavano il castello trascorreva nell'attesa che ne emergesse una terribile creatura. Il fatto che quest'ultima non facesse la propria comparsa sembrava all'epoca un mero colpo di fortuna, ma sessioni successive rivelarono che il nemico in questione era completamente immaginario.

Titolo: God of War
Sistema: PlayStation2
Produttore: SCEA
Sviluppatore: Interno (Santa Monica Studios)
Origine: USA
Data d'uscita: 25 marzo (USA), giugno (EU)

Flagello di DIO

Malgrado la calda accoglienza all'E3 2004, *God of War* ha fatto poco parlare di sè. Fino ad ora. Versione preliminare alla mano, **Videogiochi** scopre un potenziale capolavoro

La mitologia greca è difficilmente una fonte di ispirazione originale. Del resto creature come gorgoni, minotauri, sirene e ciclopi popolano il videogioco sin dall'epoca delle avventure testuali. Sono icone così radicate nell'immaginario collettivo che è quasi naturale riconoscerle in un boss di fine livello o in un combattente da beat'em up. L'unicità di *God of War* non risiede pertanto nella fonte d'ispirazione in sé, ma nello sfruttamento della medesima come dichiarato contesto per un action game epico, adulto e dalla violenza disumana.

In *God of War* si naviga il mare Egeo alla volta di un'Atene in fiamme, per sconfiggere Marte su commissione degli dei. La premessa ha senso (Marte è sempre stato inviso ai suoi colleghi lassù nell'Olimpo), ma lo svolgimento è un esercizio di estrema 'licenza poetica'. Le sirene, ad esempio, non sono affascinanti creature marine, ma donne mostruose fluttuanti fra le dune di un deserto. E il loro canto non porta alla deriva, ma serve ad individuarle nella fitta tempesta di sabbia, per afferrarle e spezzarle in due. Il titano Prometeo è sì incatenato ad una montagna, ma non proprio come descritto dagli antichi greci: in *God of War* è di fatto un bestione così grande che è la montagna ad essere incatenata a lui. E il vaso di Pandora, custode della speranza secondo la mitologia, è nel titolo Sony l'arma definitiva per sconfiggere Marte.

In questo universo di citazioni e analogie si muove Kratos, brutale guerriero spartano da

Il sistema di controllo introduce una brillante soluzione al problema dell'evasione in ambienti tridimensionali. È sufficiente inclinare la leva analogica destra per rotolare via nella rispettiva direzione

Pur venendo da un car combat game, il team di sviluppo sembra perfettamente a suo agio con modelli in 'carne ed ossa'. Le animazioni sono la punta di diamante di *God of War*. Elastiche e flessuose restituiscono una formidabile impressione di solidità ed energia

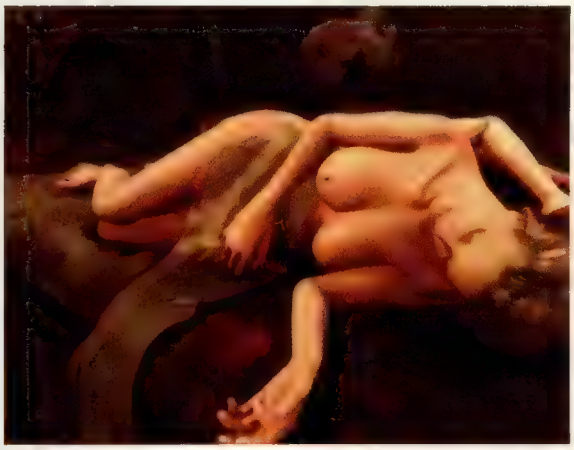
dieci anni al servizio degli dei con l'obiettivo di riscattarsi da un sanguinoso passato. E l'eliminazione di Marte è l'ultima richiesta da soddisfare per ottenere la 'grazia'. Riuscirà Kratos a liberarsi la coscienza dal pesante fardello? Riuscirà ad uccidere il 'dio della guerra'? Forse, ma poco importa, perché Kratos è morto. Si è lanciato dalla cima della montagna più alta di tutta la Grecia, e questa è la storia delle sue ultime due settimane di vita.

Al di là dello scenario e dell'anomalo incipit narrativo, la prima cosa che colpisce di *God of War* è l'eleganza dei suoi sanguinosi combattimenti. Armato di due possenti sciabole assicurate agli avambracci da altrettante catene, Kratos è un frullatore vivente e molto, ma molto arrabbiato. Attacchi leggeri e pesanti sono associati rispettivamente al tasto Quadrato e Triangolo, con il primo produttivo di rapide sequenze di affondi e il secondo di un travolgente mulinello. Opportune combinazioni innescano acrobazie dall'elevato potenziale distruttivo, in una coreografia di lingue fiammeggianti e corpi spediti in orbita. Ma è quando le mani di Kratos raggiungono la carne che ha inizio il divertimento. Una volta afferrata la preda per il collo, è possibile disporne in tre diversi modi: assicurarla ad una catena conficcandole la relativa sciabola fra il collo e lo sterno, farla volteggiare sulla testa e quindi scagliarla verso il nemico più prossimo; oppure procedere con la messa al tappeto, seguita da una rapida sequenza di affondi taglienti; o infine sferrare un pugno nel suo ventre, raggiungere la spina dorsale con entrambe le mani e separare con gioia, gambe da una parte e torso dall'altra. Nel corso di queste delicate procedure, la telecamera zooma su preda e carnefice aggravando la drammaticità dell'evento ed esaltando animazioni realizzate col chiaro intento di ispirare raccapriccio.

Ma queste sono solo le basi. Per ovvie ragioni, ad ogni tipologia di nemico è associata una specifica animazione adatta alla sua morfologia e alle sue dimensioni. Le arpie, ad esempio, si vedono private delle ali e le gorgone della testa. Ma mentre le prime è sufficiente afferrarle affinché abbia corso lo 'strappo', le seconde vanno dapprima stordite a suon di sciabolate d'ordinanza, poi afferrate, e quindi terminate eseguendo specifiche rotazioni dello stick sinistro come da indicazioni a video. Una mezza rotazione per stringere il braccio intorno al collo, quindi una rotazione completa per tirare e 'stappare'. Per i minotauri il trattamento passa per vie orali: una volta stordita, stesa al tappeto con una testata e guadagnatone il petto con i piedi, Kratos si misura in una prova di forza con la bestia nel tentativo di conficcarle una lama di mezzo metro fra le tonsille. Il guerriero spinge con le braccia verso il basso, l'animale verso l'alto.

"Una volta afferrata la preda per il collo, è possibile sferrarle un pugno nel ventre, raggiungere la spina dorsale con entrambe le mani e separare con gioia, gambe da una parte e torso dall'altra"

E lo spettatore al di qua dello schermo? Lui preme un tasto, il più velocemente possibile, alla *Track & Field*, con la differenza che in questo caso piuttosto che il traguardo ambisce a tagliare ben altro. Mostri ancora più imponenti come i ciclopi prevedono procedure ancora più complesse, di fatto assimilabili ai QTE o alle sequenze di un rhythm game. Ancora una volta è necessario ammorbidire la vittima con attacchi standard prima di dar corso al mini-evento. Un mini-evento che vede Kratos dapprima passare alle spalle del ciclope lanciandosi in scivolata fra le sue gambe, quindi issarsi sulla sua schiena e da lì spiccare un balzo per guadagnare la vetta. Quindi terminare il gigante come si conviene ad uno della sua razza. Sebbene sia necessario rispettare una sequenza di tasti indicata a video, la tipologia dei medesimi è determinata dal caso al fine di richiedere sempre impegno psicomotorio piuttosto che mnemonico.



Dopo *Shellshock* di Guerrilla, anche *God of War* si cimenta nella rappresentazione di rapporti sessuali, sebbene in chiave squisitamente 'auditiva'. Il rispetto di una specifica sequenza di tasti porta al prevedibile epilogo fra sospiri e mugugni

Sebbene la narrazione si poggi prevalentemente su sequenze realizzate col motore di gioco, la computer grafica sottolinea i passaggi più importanti. La qualità di queste ultime sequenze è sorprendente

L'intreccio di svariati stili di interazione dona ai combattimenti di *God of War* un carattere decisamente peculiare, mitigando con lo spettacolo della 'fatality' una potenziale ripetitività dell'azione. Ma non solo. I conflitti tendono ad essere molto popolosi e i nemici fin troppo resistenti. La sopravvivenza passa quindi per un rapido annichilimento delle forze avverse, tendenzialmente accerchianti, bastardamente offensive. Il che è particolarmente vero nei casi in cui il gioco opponga più tipologie di avversari contemporaneamente. Le gorgoni, ad esempio, se inserite in plotoni di nemici semplici, possono dar più noia di quanto non ne diano se affrontate singolarmente. Il loro raggio pietrificante espone a morte immediata al primo contatto con un semplice fendente e trovarsi in aria mentre se ne viene investiti (e non è raro 'volare' durante le feroci battaglie di *God of War*) significa contare i sassolini di Kratos alla ricaduta.

Dove questa sorta di QTE potrebbe sollevare problemi è nel confronto con i boss. Il rischio è che la 'facile' spettacolarizzazione prodotta dalle dinamiche alla *Dragon's Lair* sminuisca il peso della tecnica durante gli ingaggi. Ma esistono elementi che potrebbero scongiurare questa evenienza: il sistema di power up e l'intervento delle scenografie. Nel primo caso, oltre al potenziamento dell'arma primaria e al relativo incremento di manovre d'attacco, la conquista di poteri extra come il raggio pietrificante di Medusa (a cui le dannate gorgoni sono immuni) e le saette di Zeus in momenti comandati del gioco, significa che ogni boss a seguire potrebbe offrire specifiche istanze di impiego di quanto acquisito. Per quanto riguarda le scenografie, già il primissimo boss ne fa buon uso chiedendo al giocatore di 'inchiodare' al suolo due delle tre teste di un'idra facendo cadere apposite piattaforme.

Di conforto in questo senso è un livello di interazione ambientale notevole durante le fasi esplorative. *Ico* e *Prince of Persia* sono i primi nomi che vengono in mente durante la risoluzione di certi enigmi e la percorrenza di certi passaggi. Nelle prime fasi di gioco, giunto ad Atene per incontrarsi con un oracolo, Kratos viene coinvolto in un'operazione di salvataggio. L'oracolo è avvinghiato ad una fune e rischia di precipitare da un momento all'altro. L'idea è quella di raggiungerla (una donna, decisamente. *God of War* non si fa problemi a mostrare seni nudi), ma il percorso utile è inarrivabile. Per riuscire nell'impresa bisognerà trascinare due colonne e, sfruttando una piattaforma mobile, disporle una sopra l'altra per guadagnare l'accesso ad una parete rocciosa avvolta dai rampicanti. Quindi fra salti e dondolii fra le corde, raggiungere la donna. Un'altra fase ambientata in un tempio vede la percorrenza di una serie di tralicci ostacolata da fastidiose arpie. Sterminarle serve a poco dal momento che nuovi stormi entrano in scena attraverso due grandi crepe verticali ai lati della struttura. Qui la soluzione dell'enigma funziona da aggravante del combattimento, con il giocatore impegnato a trascinare due statue davanti alle crepe per arrestare il flusso di arpie contemporaneamente difendendosi dagli attacchi di queste ultime.

God of War è in sviluppo da più di tre anni. E si vede. Il taglio cinematografico delle inquadrature, il dinamismo delle coreografie, l'eccezionalità della animazioni e un motore grafico notevole (60 fotogrammi al secondo, streaming costante alla *Jak & Daxter*, funzione 'soft' per ridurre le scalettature, opzione 16:9 e scansione progressiva) sono indizi significativi in questo senso. Ma è soprattutto la miscela di azione ugualmente stylish e brutale, esplorazione acrobatica e puzzle solving di classe Ico ad elevarne le ambizioni. Un titolo decisamente lontano da quel *Twisted Metal* a cui il produttore, David Jaffe, deve la sua reputazione, eppure realizzato con competenza e spirito innovatore. Sony deve ancora dire la sua nel genere degli action game adulti. *God of War* potrebbe essere il suo grido di guerra.

Profondo

Rosso

Gli elementi alla base di *F.E.A.R.* non sono stati assemblati a caso. E non si può certo dire che siano stereotipati e prevedibili. Vivendi ha fatto Monolith diverse volte durante il press tour europeo di *F.E.A.R.*, ma i dettagli del gioco stanno finalmente venendo a galla. E c'è davvero da avere paura...

Nonostante la tanto strillata vertigine della visuale in soggettiva, la maggior parte degli FPS si limita ad immergere in banali scontri a fuoco. Un conto è un'ambientazione d'atmosfera, un altro qualche sequenza paurosa, ma trasmettere emozioni profonde (che vadano al di là della barbara soddisfazione di uno spargimento di sangue e dell'esaltazione che segue un colpo alla testa da distanza siderale) è tutto un altro paio di maniche. *System Shock 2* è stato probabilmente l'ultimo FPS a riuscire nell'impresa: persino titoli come *Alien Vs Predator 2* della stessa Monolith si appoggiavano pesantemente sull'anticipazione dell'attacco, sul noto piuttosto che sull'ignoto. È lecito parlare di sorpresa, shock, sgomento. Ma non di paura. Poi arriva un gioco il cui nome è tutto un programma: *F.E.A.R.*. Un gioco che può davvero spaventare, o almeno così sostengono i suoi sviluppatori.

E può darsi abbiamo ragione. Monolith ha preso una decisione molto saggia nel scegliere la propria ispirazione cinematografica: per azione ed effetti speciali, il team americano ha seguito la strada di Hollywood, mentre per trama, ampiezza di gioco e intelligenza dei nemici l'ha completamente ignorata. *F.E.A.R.* è quindi un raro mix di azione esplosiva e quell'horror dark, umano, che caratterizza i film giapponesi. Qualcuno potrebbe trovare la miscela inusuale al principio, ma da quanto visto finora i due elementi si amalgamano alla perfezione, come sangue e fuoco.

La tensione dettata dalla sostenuta incertezza che attraversa le pellicole orientali, per esempio, è una delle colonne portanti del gioco. Kevin Stephens, direttore della tecnologia di Monolith, cita subito la serie di 'The Ring', 'The Grudge', 'The Eye' e 'Dark Water' come principali influenze cinematografiche. Gran parte dell'horror giapponese si poggia sui fantasmi e sulla raccapricciante presenza di figure umane riconoscibili, completamente spogliate della propria umanità nelle macabre posture e nei movimenti impossibili. *F.E.A.R.* utilizza i suoi fantasmi, le sue persone dall'aspetto apparentemente normale e persino un bambino in modi ugualmente disturbanti. La chiave è nei dettagli, nel principio 'qui c'è qualcosa che non va'. Cosa fa più paura? Trovarsi nel mezzo di un soggiorno completamente devastato o scoprire un coltello da macellaio sul tappeto?

Il desiderio esplicito del capo game designer **Craig Hubbard** è di infilarsi sotto l'epidermide dei giocatori anziché piombargli in faccia, anche se Stephens è altrettanto determinato nel sottolineare che l'azione è la forza motrice del gioco. Le piccole sezioni approntate da Monolith per la presentazione alla stampa europea dimostravano chiaramente che questi due fattori (il potere del protagonista di controllare l'azione mediante le sue armi e la necessità per il gameplay di fargli perdere il controllo) possono coesistere.

I colpi d'arma da fuoco devastano le ambientazioni con una veemenza impressionante e trasmettono un rassicurante senso di potenza. Le sparatorie possono talvolta fungere da antidoto alla paralisi eventualmente causata da terrorizzanti eventi soprannaturali

Titolo: **F.E.A.R.**
Formato: **PC**
Produttore: **Vivendi**
Sviluppatore: **Monolith**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Giugno**

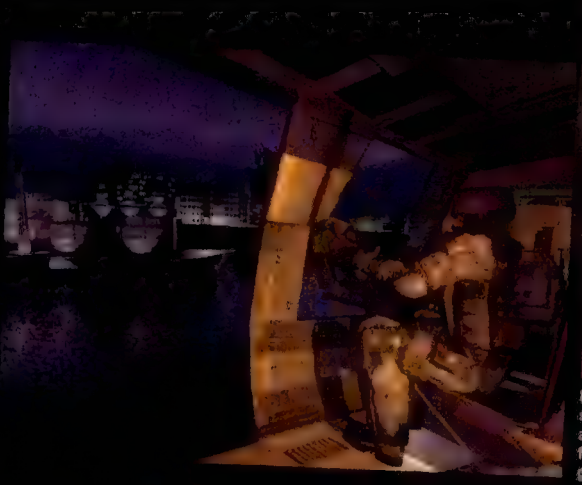
Il gioco si apre con una missione di recupero di ostaggi in mano ad un gruppo terroristico. L'arrivo di un fantasma infuriato complica ulteriormente la situazione

a patto che l'horror gli sia costruito intorno con precisione certosina. "Ci stiamo concentrando sul soprannaturale piuttosto che sull'horror psicologico", dice Hubbard, "quindi il tutto si adatta senza troppi problemi. Il tono del gioco è simile a qualcosa come 'Aliens', che era in parte un film di guerra e in parte un film horror. *F.E.A.R.* è in parte un blockbuster improntato all'azione pura, in parte una storia di fantasmi". Come si spiega allora l'allontanamento dai canoni occidentali per gli elementi narrativi, ma non per l'azione? "In parte volevamo realizzare qualcosa di diverso. Alieni, mutanti e demoni sono protagonisti in un sacco di giochi, ma nessun ha mai realizzato un action game in soggettiva con una storia di fantasmi. È anche questione di gusti personali: molti di noi preferiscono l'horror che s'infila sotto la pelle ai classici mostri che saltano fuori dagli armadi".

In perfetto stile nipponico, il mondo intorno ai fantasmi è normalissimo. *F.E.A.R.* in realtà è un acronimo per First Encounter Assault and Recon, il nome del team con cui si combatte. Pur non essendo particolarmente incline a divulgare dettagli sulla trama (o su qualsiasi aspetto del gioco), Stephens conferma che non si tratta di una squadra impegnata sul fronte del paranormale. Niente X-Files, quindi. Il gioco si apre con l'unità *F.E.A.R.* che sorvola in elicottero la città, dopo che un gruppo di terroristi si è infiltrato in un laboratorio di ricerca in centro. La prima unità, costituita (si suppone) da elementi senza un'adeguata preparazione, è stata eliminata e, dopo un atterraggio non senza problemi, le cose iniziano a complicarsi anche per il giocatore. Strane scariche elettriche disturbano ogni tipo di comunicazione così come la corrente dell'edificio, facendo lampeggiare fastidiosamente gli schermi. Ed è quando fra le luci intermittenti si intravede l'immagine di un bambino che diventa immediatamente chiaro per il team che avrebbe fatto meglio a starsene a casa. Ma diversi elementi sono al lavoro per trattenere il giocatore, facendo leva sul fattore immersività degli FPS.

Dice Hubbard: "Abbiamo ritenuto che l'esperienza sarebbe stata più paurosa e intensa se non avessimo avuto quella sottile barriera psicologica che si ha giocando nei panni di qualcun altro. Ovviamente la prospettiva in prima persona coinvolge in maniera naturale, ma minore è il numero di elementi che ricordano all'utente di essere 'altro', maggiore è la sospensione dell'incredulità". Eppure in passato titoli come *Blood* e, soprattutto, lo spesso sottovalutato *No One Lives Forever* hanno visto Monolith andare nella direzione opposta: il Cate Archer di *NOLF* era un personaggio molto forte e la sua natura strumentale rispetto alla narrazione. Perché questo cambiamento? "Era una sfida esaltante provare qualcosa di radicalmente diverso da ciò che abbiamo fatto in passato", sostiene Hubbard.

E così è il primo giorno di lavoro, nel senso che il processo d'apprendimento del giocatore viene rispecchiato nel suo personaggio e nel modo in cui il team gli risponde. O magari 'le' risponde. Il giocatore non viene mai nominato, non è di nessuna etnia e non ha volto: trovando uno specchio tutto quello che si vede è una maschera. Niente di nuovo, se non fosse che il protagonista ha un corpo ben visibile anziché un'ombra circolare su cui fluttuare. Un corpo che si può usare: ci sono diverse variazioni di calci volanti e spazzate, ognuna accompagnata dalla vista delle proprie gambe che scattano con decisione ed eleganza marziali. Attacchi simili sono molto potenti: dato che il difficile è avvicinarsi al nemico abbastanza per poterli usare, i game designer hanno concluso che la ricompensa dovesse essere cospicua. Date queste premesse, non c'è il rischio che il senso di paura sia minato dalla possibilità di utilizzare freneti-



La modalità multiplayer esclude l'uso di elicotteri (a sinistra), ma non mancano momenti spettacolari fatti di acrobatici calci volanti (sopra) e furiosi scontri a fuoco fra detriti e cortine di fumo. Come in *Half-Life 2*, sono gli stessi strumenti, ma l'esperienza è diversa

camente il tasto F5, come accade in una marea di FPS? "Non proprio", risponde Hubbard. "Il genere di atmosfera e la suspense a cui siamo interessati si poggia più su indizi circostanziali ed ambientali, piuttosto che su minacce specifiche. Un gioco come *Far Cry* trae vantaggio da un numero limitato di salvataggi perché un sacco della tensione deriva dal pericolo, estremamente reale, che un nemico possa saltar fuori e attaccare in un battibaleno. L'atmosfera che stiamo cercando di creare è più basata sull'immaginazione che su cose reali che saltano fuori per ucciderti".

Quindi i terroristi sono una cosa, e fanno sì che il gioco proponga quella tensione viscerale classica degli FPS, mentre gli elementi soprannaturali sono una cosa a parte, come un ambiente ostile. Senza l'audio, *F.E.A.R.* è impressionante, ma non pauroso: le luci lampeggiano, ombre minacciose si sgretolano come tombe aperte nella pioggia e paurose silohuette appaiono per un istante dal nulla. Con l'audio, invece, camminare per i corridoi di *F.E.A.R.* è contemporaneamente brutale e snervante. Il dettaglio e la qualità del sonoro sono impressionanti esattamente come la controparte grafica: non una sorpresa visto che si sta parlando delle persone che hanno creato l'eccellente colonna sonora di *No One Lives Forever*. C'è tanto di familiare, sia come gioco che come narrazione, ma sono i piccoli dettagli 'storti' a fare i danni maggiori. Sebbene eventi simili siano spesso proposti mediante il motore di gioco, Monolith ha deciso di andare contro le convenzioni raccontando gran parte della storia mediante cut-scene.

Come cut-scene? La loro non-interattività non è fuori moda dai tempi di *Half-Life*? Non secondo *Metal Gear Solid 3*, per esempio, con le sue cinque ore di filmati che separano l'utente dal gioco. È questo che si intende per 'cinematografico'? "Tutto dipende da cosa vuoi ottenere", dice Hubbard. "Vanno soppesati benefici e svantaggi. Per esempio, se si mette il giocatore su una barca che si avvicina a Omaha

"Camminare per i corridoi di *F.E.A.R.* è contemporaneamente brutale e snervante. Il dettaglio e la qualità del sonoro sono impressionanti esattamente come la controparte grafica"

LA STORIA DI MONOLITH

BLOOD

L'horror-western del 1997 ha riscosso un notevole successo fra i fan degli FPS e del genere horror: il gioco narra le vicende del pistolero Caleb, impegnato a cercare vendetta su una misteriosa congrega del vecchio West, la Cabal. Contraddistinto da immagini gore, un brillante level design e continue citazioni da film e romanzi horror, *Blood* è un gioco meritevole d'attenzione anche a otto anni dalla sua uscita. Un perfetto esempio dell'abilità di Monolith di realizzare storie e ambientazioni che resistano alla prova del tempo.

Lo slo-mo è spettacolare, ma trovarsi lontani quando viene attivato significa equivale a una lunga camminata alla moviola

Il fulcro vitale di entrambe le modalità di *F.E.A.R.* è una fisica ragdoll volutamente esagerata, con i corpi che finiscono proiettati in aria o sfondano brutalmente contro i muri lasciandoci una sanguinosa impronta di sé.

LA STORIA DI MONOLITH

SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION

Nel 1998 Monolith ha rivolto le proprie attenzioni a un altro genere spesso utilizzato come fonte d'ispirazione per i videogiochi: gli anime. Al di là di una trama opinabile, il punto di forza di *Shogo* era rappresentato dalla divisione del gameplay in sessioni a piedi e altre a bordo di mech. A livello concettuale le due parti del gioco erano molto simili, con le fasi 'robotiche' sufficientemente intuitive per essere affrontate senza troppi patemi.

Le squadre assassine di *F.E.A.R.* (destra) si muovono ad una velocità talmente imprevedibile che colpirli quando sono visibili è difficile tanto quanto centrarli mentre sono celati dal sistema di mimesi ottica

Una delle sequenze più malsane di *F.E.A.R.* è incentrata su un interrogatorio portato avanti da... un cannibale. Monolith, ovviamente, non ha ancora rivelato come questa fase si incastrerà nell'intreccio narrativo del gioco

Beach, si ottiene un senso di immersione superiore a quello raggiungibile con una cut-scene non interattiva. Ed è fantastico. Ma dato che è tutto scriptato si corre il rischio che il giocatore perda dei momenti chiave solo perché sta guardando nella direzione sbagliata. Inoltre, anche se può essere esaltante la prima volta, diventa monotono se bisogna sorbirselo ogni volta che si rigioca il livello. Con una cut-scene si sacrifica parte dell'immediatezza e dell'interattività, ma si ha un maggiore controllo sulla narrazione visiva. Inoltre è davvero facile saltare la sequenza la volta successiva. Una cut-scene ben realizzata può essere incredibilmente potente, così come una sequenza scriptata ben realizzata. Non c'è una soluzione migliore: ognuna ha vantaggi e svantaggi".

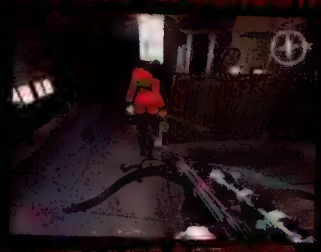
Per quanto inquietante, anormale e occasionalmente gore possa essere la componente spettrale, è impossibile negare che Stephens abbia proprio ragione: è l'azione la vera forza motrice del gioco, come esemplificato dall'assenza totale di elementi soprannaturali nella modalità multiplayer. Se l'horror è il cappio con cui Monolith vuole catturare l'utenza, il conflitto a fuoco è l'albero da cui viene calata la corda. Si è parlato molto della possibilità di rallentare il tempo in *F.E.A.R.* e fortunatamente sembra molto più che un esercizio di stile alla *Max Payne*: a volte i nemici sono così numerosi, così irriconoscibili (paramilitari vestiti di nero che sparano dall'ombra o ninja pressoché invisibili in elettriche tute stealth, per esempio) che lo slo-mo diventa quasi una necessità. Resta ancora da scoprire come si attivi, quanto spesso sarà disponibile e come mai il protagonista possieda quest'abilità, ma la cosa sorprendente è che la moviola funziona anche in multiplayer. Il segreto? Tutti i giocatori vengono rallentati, ma quello dotato dell'abilità 'alla Matrix' viene rallentato meno e guadagna un ritmo di fuoco più rapido. Un trucco che funziona alla perfezione. Non solo. In alcune modalità certe armi creano una cortina fumogena o di detriti sufficientemente spessa da far perdere di vista il bersaglio: una caratteristica che avrebbe potuto risultare facilmente fastidiosa, ma che sorprendentemente aggiunge una nuova dimensione alle sparatorie.

Le routine di IA adottate in *NOLF*, tradizionalmente basate sull'impiego di 'nodi' disseminati per i livelli, sono state accantonate per implementare un sistema di navigazione che permetta alle IA di spostarsi in qualsiasi zona della mappa. I nemici si nascondono o cercano di stanare il giocatore che li imiti, e sono capaci di organizzarsi in accerchiamenti (sebbene Stephen avverta dell'esistenza di diversi tipi di intelligenza e del fatto che non tutte ripetano gli stessi trucchi). Monolith dichiara di aver completato il lavoro sulla IA prima di gennaio, con i mesi a seguire destinati al perfezionamento delle mappe affinché stimolino l'adozione di abilità sottosfruttate.

"Per quanto inquietante, anormale e occasionalmente gore possa essere la componente spettrale, è impossibile negare che l'azione sia la vera forza motrice del gioco"

Eppure molti potrebbero essere portati a credere che il cocktail fra il sottile horror giapponese e gli eccessi tipici di Hollywood nascondano in realtà un FPS 'normale'. *F.E.A.R.* è solo un pallido incrocio fra 'The Ring' e 'Matrix'? La modestia che contraddistingue la risposta di Hubbard circa i valori cinematografici di Monolith dovrebbe essere di conforto: "Tutte le arti visive condividono certi principi fondamentali. Il modo in cui si gira una scena in un film segue le stesse regole compositive che valgono per i dipinti ad olio, per le fotografie o per le rappresentazioni teatrali. Non stiamo parlando di medium, ma di psicologia umana". Come anche, naturalmente, di paura. Pur ignorandone gli elementi soprannaturali, *F.E.A.R.* è un gioco esuberante dal punto di vista dinamico, grafico e sonoro. In altre parole, *F.E.A.R.* potrebbe essere uno degli FPS più coinvolgenti ed esaltanti del 2005. La concorrenza ha motivo di spaventarsi...

LA STORIA DI MONOLITH



NO ONE LIVES FOREVER

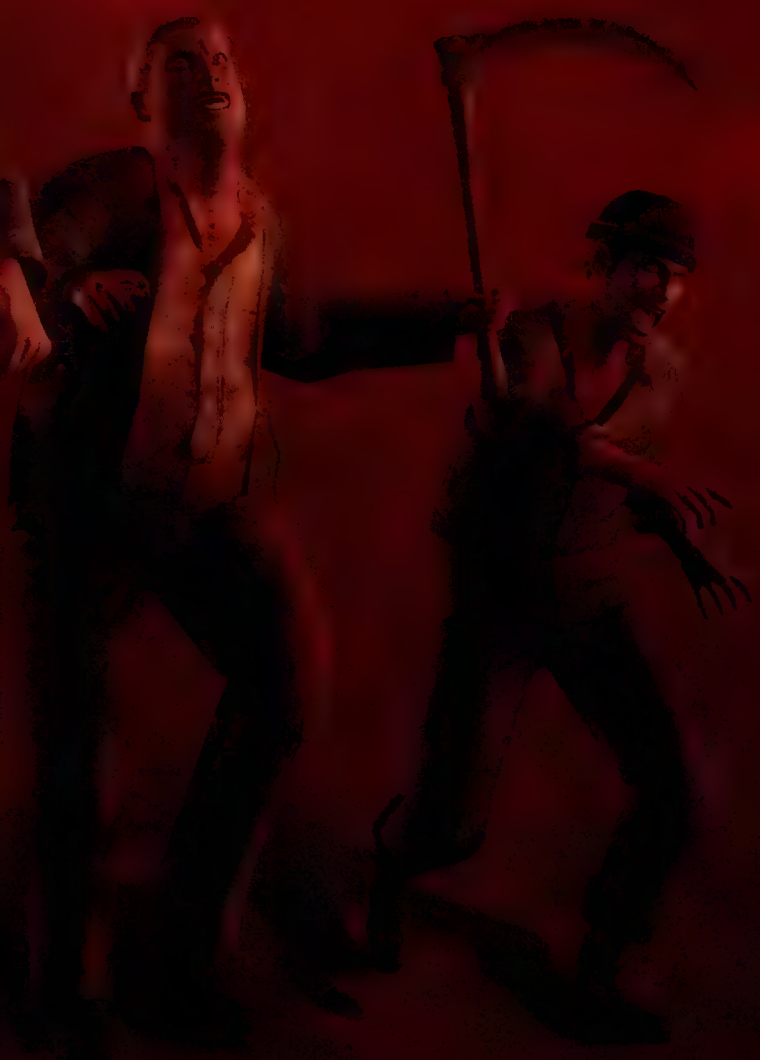
Il 2000 sarà stato anche l'anno di *Deus Ex*, ma il titolo di Monolith aveva almeno il vantaggio di non prendersi tanto sul serio. Ispirato, nell'ennesima inversione di tendenza, dei game designer americani, agli Avengers e, ovviamente, Austin Powers, *NOLF* conservava l'energia delle precedenti creazioni Monolith, affiancandovi un'accessibilità encomiabile e sequenze spettacolari, come la memorabile sparatoria durante una discesa col paracadute.

Revival

Dopo quattro anni di lavoro e quattro versioni, *Resident Evil 4* è finalmente a piede libero. In quel di Osaka, **Videogiochi** incontra Production Studio 4, il team di Capcom responsabile del progetto

Titolo: **Resident Evil 4**
Formato: **GameCube**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Production Studio 4**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Disponibile (US/JP), 16 marzo (EU)**

horror

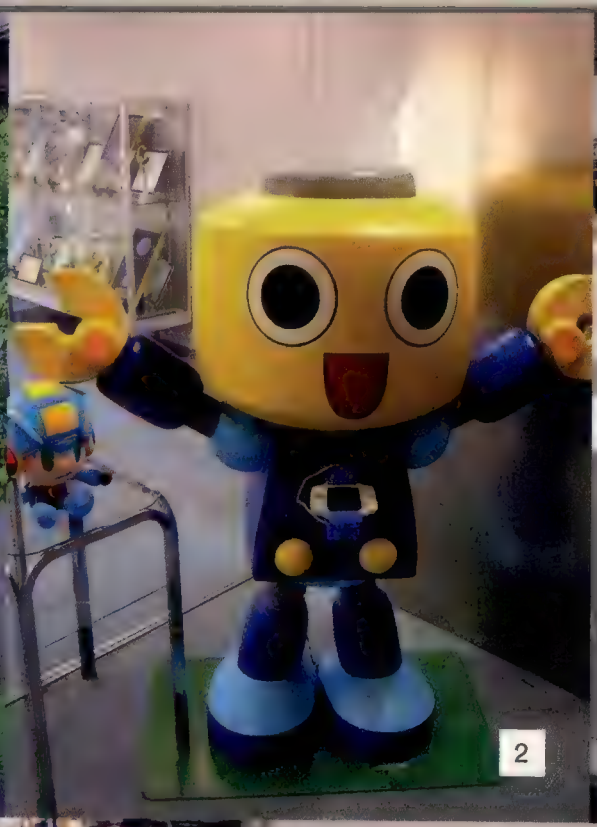


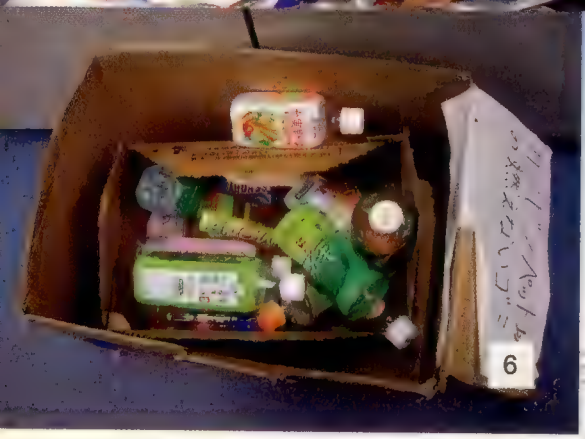
Al pari di molti sviluppatori nipponici, Production Studio 4 ha dovuto fronteggiare uno dei più pressanti dilemmi che attanagliano l'industria giapponese contemporanea: reinventare i propri franchise storici o lasciarli fossilizzati? Così come Square Enix sembra aver intrapreso la prima strada con *Final Fantasy XII*, il team di **Hiroyuki Kobayashi** ha fatto altrettanto con *Resident Evil 4*, apportando una serie di cambiamenti radicali ad una formula popolare ma ormai stantia. **Videogiochi** incontra il producer del nuovo survival horror Capcom per parlare del sentiero che ha condotto al nuovo villaggio dei dannati.

Come siete arrivati a quest'ultima incarnazione del gioco?
Era qualcosa che volevamo realizzare da parecchio tempo, pertanto abbiamo approfittato del remake su GameCube per apprendere il funzionamento dell'hardware e guadagnare un po' di tempo. È stato un processo lungo e non del tutto semplice. Vi ricordate la versione che abbiamo presentato all'E3 di due anni fa e quanto fosse radicalmente diversa dal gioco che vedete ora? All'epoca pensavamo di aver ottenuto qualcosa di valido, ma poi ci siamo accorti che non soddisfaceva il nostro desiderio di rivoluzione. Non potete immaginare quanto duramente abbiamo faticato per ottenere questa versione definitiva. Oltre a quella 'con la nebbia' presentata all'E3 del 2003, avevamo anche altre versioni che non abbiamo mai mostrato o di cui non abbiamo parlato. *Resident Evil 4* è di fatto la quarta, una coincidenza curiosa dato che si tratta effettivamente di 'Resident Evil 4'. Ma dimostra quanto abbiamo faticato.

In che periodo è stato finalizzato il design di questa versione?
Nel 2003. Credo appena dopo l'E3. Ma non avevamo niente da presentare, solo idee e concept, quindi abbiamo continuato a mostrare il video della vecchia versione anche al TGS seguente. È stato solo nel gennaio del 2004 che abbiamo annunciato il nuovo concept e il nuovo design del gioco.

Quale ritiene sia l'elemento portante?
Titoli come *Silent Hill* o *Fatal Frame* sono molto incentrati sull'horror, e a volte utilizzano nemici invulnerabili, mentre *Resident Evil* ha sempre dato la possibilità di combattere e sconfiggere nemici per fornire soddisfazione. *Resident Evil 4* spinge





1. L'ingresso del quartier generale di Capcom ad Osaka. **2.** Questo Servbot con GBA incorporato fa parte di tutta la memorabilia di *MegaMan* reperibile nell'edificio. **3.** Lo staff di Production Studio 4 è letteralmente sommerso da monitor, devkit e Post-it di ogni colore. **4.** Le fonti d'ispirazione vanno da artbook classici a manga a riviste per teen-ager. **5.** La bacheca dei trofei attende i numerosi premi di cui farà man bassa *Resident Evil 4*. **6.** Tè verde, tè verde e ancora tè verde. **7.** L'imponente palazzo che ospita gli uffici di R&D di Osaka. **8.** Più che un cabinato, una leggenda.

quel concetto verso nuovi livelli dal momento che è molto più orientato all'azione. In un tipico *Resident Evil* c'era da esplorare e risolvere puzzle, ma non stavolta: *Resident Evil 4* è dannatamente veloce. In passato aprivi una porta, davi un'occhiata alla stanza e alla fine sentivi arrivare uno zombie e avevi un sacco di tempo per prendere la tua arma, puntare il nemico ed eliminarlo. Stavolta arriva in un lampo e non hai il tempo di riposare perché le insidie piovono da tutte le direzioni. In un certo senso, il ritmo di gioco può essere spossante: ecco perché abbiamo deciso di dividerlo in capitoli, per permettere agli utenti di riposare e di riprendere la partita successivamente. Ci sono anche numerosi checkpoint da cui ripartire in caso di morte.

Non vi preoccupa l'eventualità che i fan della serie possano non apprezzare questo inatteso cambio di ritmo?
Se avessimo mantenuto la medesima formula, ci saremmo ritrovati con un pubblico in contrazione. La gente avrebbe detto: 'L'ambientazione è diversa, ma dobbiamo fare sempre le stesse cose', oppure: 'Ancora zombie come nemici?'. È una formula destinata a fallire. Ora, ci sono dei fan che adorano questo stile classico, ma sono necessari dei cambiamenti. Abbiamo incluso un numero sufficiente di elementi per rispondere alle aspettative dei fan, ma dovevamo catturare il pubblico che ha abbandonato la serie dopo il primo o il secondo episodio. Vorrei che *Resident Evil 4* fosse per loro una ragione per riabbracciare la serie e per gli altri l'occasione di sperimentarla per la prima volta.

La vostra è quindi una reazione allo stato in cui versa attualmente il genere dei survival horror?
Penso che sia un genere in cui non c'è molto spazio per i cambiamenti. Ciò che voglio dire è che può continuare a progredire, ma entro i limiti stabiliti all'epoca del suo concepimento.

Dopo aver modificato così radicalmente la struttura di *Resident Evil*, avete mai pensato di cambiare anche il titolo del gioco?
Be', credo che sia ancora un vero *Resident Evil*. Possiede lo stesso DNA di tutta la serie. Ma anche all'interno del team di sviluppo c'è chi ha suggerito di cambiare il nome. Come sapete, in passato abbiamo avuto un gioco che si è allontanato talmente dalla serie da costringerci a cambiarne il titolo in *Devil May Cry*.

> "È un tipo di tensione diversa, basata sul timore di essere attaccati da ogni direzione. Quasi non esistono zone sicure, nessun muro protegge da un attacco alle spalle"

***DMC* riproponeva le medesime inquadrature e gli spazi chiusi della serie *Resident Evil*, mentre le aree aperte di *Resident Evil 4* sono state una sorpresa. Come avete mantenuto quel senso di tensione nel nuovo contesto scenografico?**
È un tipo di tensione diversa, basata sul timore di essere attaccati da ogni direzione. Quasi non esistono zone sicure, nessun muro con cui proteggersi da un attacco alle spalle. Case e stanze possono a volte garantire una sicurezza relativa, ed è possibile bloccare porte e finestre spingendo i mobili, ma i nemici trovano sempre un modo per entrare, dato che sono molto furbi. Non c'è nessuna garanzia che una barricata duri a lungo. All'esterno, il terreno non è piatto e la vegetazione può nascondere i nemici: quando si sente il rumore della motosega, si diventa molto ansiosi, credetemi! Esiste anche un background musicale specifico per i combattimenti che aiuta ad esaltarne il dinamismo. Nei vecchi *Resident Evil* utilizzavamo la lenta apertura delle porte per trasmettere la sensazione di terrore, ma in *Resident Evil 4* la musica cresce in accordo con l'intensità dell'azione.

Nei vecchi *RE* gli avversari hanno sempre avuto una pronunciata connotazione mostruosa, ma in *RE4* i primi nemici sono, almeno all'apparenza, decisamente umani. Avete dovuto affrontare delle critiche a riguardo?
Di sicuro. Solo Giappone e USA hanno avuto la possibilità di provare la demo del gioco direttamente, e sì, abbiamo ricevuto lamentele circa la violenza all'interno del gioco, specialmente contro personaggi umani. Ma non stiamo glorificando l'uccisione di persone. I fan che conoscono la storia di Leon dovrebbero sapere che sta solo reagendo a un ambiente ostile e che si tratta in definitiva di autodifesa. Naturalmente gli utenti non pensano all'autodifesa mentre giocano, ma la storia è molto chiara al riguardo, soprattutto quando la vera natura di queste persone viene rivelata più avanti nel gioco. Non è come *San Andreas*, fortemente incentrato sul colpire la gente. All'inizio percepisci qualcosa di strano riguardo gli abitanti del villaggio, ma non potevamo rivelare la verità a quel punto, dato che avrebbe rovinato tutto il divertimento e il mistero della storia.

È per mantenere questo tono 'misterioso' che avete deciso di farli parlare in spagnolo?
Quella è stata un idea di [Shinji] Mikami! Leon parla inglese, e volevamo che lui e i giocatori dovessero confrontarsi con un linguaggio che non potevano capire, per aumentare la tensione generale. Se tutti parlassero inglese, apparirebbero troppo familiari. Dato che il gioco si svolge in Europa, abbiamo pensato di usare una delle lingue europee. Così ne abbiamo vagliate diverse e infine scelto lo spagnolo perché l'intonazione ci è parsa perfetta per i nostri scopi. Ma per favore non fraintendete la nostra scelta: non ha valenze negative. Suona semplicemente bene.

Alcune meccaniche di gioco sono cambiate tra la versione finale e quella mostrata al Tokyo Game Show. Avete apportato le modifiche in reazione al feedback dei giocatori?
Sì, abbiamo preso molte decisioni dopo aver visto la gente giocarci e ascoltato il loro parere. Per esempio, abbiamo sentito la necessità di rendere il coltello immediatamente accessibile per distruggere le casse. Quindi ora anziché addentrarsi nei menu, basta premere il tasto L per usare il coltello. La mappa è ora consultabile con la

Fabbrica di mostri

Yamanaka Masaki di Clover Studio, capo character designer dei nemici di *Resident Evil 4*, parla con **Videogiochi** del nuovo approccio.

Quanto è stato impegnativo il design delle creature?
Finora avevamo sempre la stessa storia di un virus che trasformava gente normale in mostri. Ora il gioco annovera nemici umani e abbiamo dovuto rimanere fedeli alla tradizione della serie pur rispettando l'apparenza umana. Si è trattato quindi di bilanciare il tutto perfettamente in modo da fare sembrare cattivi questi nemici, da renderli minacciosi come nei passati episodi di *RE*. È stata una vera sfida, dato che è più facile realizzare dei mostri! Detto questo, i nemici appaiono in forma più mostruosa in certi punti del gioco.

Un'altra sfida si è presentata con il passaggio del sistema di puntamento dall'automatico al manuale. Quando puoi mirare a una sezione particolare del corpo del nemico, deve risultare in qualche modo divertente. Quindi per ogni sezione che può essere colpita ci dev'essere una certa reazione, per rendere l'operazione divertente.

Quanto tempo c'è voluto per modellare un personaggio di *Resident Evil 4*?
Be', la modellazione richiede da una a due settimane di lavoro, compresa la creazione del design originale. Poi altre due o tre settimane per l'animazione, ma va sistemata l'ossatura del modello prima che l'animazione possa essere eseguita, quindi complessivamente ci vuole un mese e mezzo per realizzare un singolo personaggio. Ma la maggior parte del team ha abbastanza esperienza ora, pertanto spesso ultimiamo il lavoro in un mese circa. Abbiamo dieci persone nel team di modellazione dei personaggi.

E qual è il design del nemico che preferisce?
L'uomo con la motosega! Senza alcun dubbio. È davvero pericoloso e difficile da uccidere: credo sia il nemico più emblematico del gioco.

semplice pressione di un tasto e si può ricaricare l'arma premendo R e B insieme. Nessun bisogno di usare i menu. Vogliamo che il gioco venga fruito in maniera naturale, senza alcuna interruzione. Il cambiamento che abbiamo apportato al sistema di ricarica ha anche una conseguenza interessante sulla meccanica di gioco: ricaricare in tempo reale significa che Leon è vulnerabile durante l'operazione.

Una richiesta che non abbiamo accolto è quella dello spostamento laterale: l'abbiamo sperimentato, ma danneggiava il bilanciamento del gioco, rendendolo più simile ad uno sparatutto che a *Resident Evil*. Si riusciva a schivare la maggior parte degli attacchi nemici e svaniva l'ansia per cosa poteva attendere dietro l'angolo, dato che si poteva sbirciare senza esporsi completamente.

Prima ha parlato della necessità di realizzare remake su GameCube per conoscere l'hardware: quanto è realmente servita quell'esperienza considerata l'unicità di *Resident Evil 4*?
È vero che nel primo *Resident Evil* il fondale è costituito da uno strato singolo, mentre *Resident Evil 4* utilizza ambientazioni completamente in 3D. Mostriamo a video anche molti più personaggi, quindi abbiamo dovuto diminuire il numero di poligoni senza comprometterne la qualità grafica. È proprio grazie alla nostra passata esperienza di lavoro su GameCube che siamo stati capaci di proporre il genere di grafica che abbiamo ora, anche se questo risultato non è stato raggiunto al primo tentativo. Quando vi ho detto che abbiamo avuto quattro versioni del gioco, ciò è dipeso anche dal processo di acquisizione di esperienza.

Quanto tempo avete dedicato allo sviluppo del motore nel corso di queste quattro versioni?
Potrà sembrare strano, ma abbiamo cominciato a lavorarci quattro anni fa. A quell'epoca GameCube non era ancora nei negozi: il lancio è avvenuto nel 2002, e noi ci stavamo già lavorando nel 2001. Pertanto questo motore sta sicuramente toccando il limite di ciò che può fornire l'hardware. Ad essere onesti, volevamo ottenere di più e abbiamo dovuto eliminare delle cose per far girare il gioco in maniera soddisfacente, ma quando possibile, abbiamo adottato un altro approccio per garantire la massima quantità di contenuti.

Production Studio 4 ha sede negli uffici Capcom di Osaka, luogo di nascita di una serie infinita di franchise storici, *Street Fighter* compreso

"Questo motore sta sicuramente toccando il limite di ciò che può fornire l'hardware. Ad essere onesti, volevamo ottenere di più e abbiamo dovuto eliminare delle cose"

Sebbene l'attuale generazione di hardware sembri ormai prossima alla fine, avete intenzione di usare ancora questo motore?
A dire il vero, una versione preliminare del motore è stata usata per sviluppare *PN03*, ma adesso che abbiamo finito *Resident Evil 4* vorrei davvero realizzare un gioco usando questo engine. Ma guardando il mercato, non sarà facile... Non impossibile, ma nemmeno facile.

Pensa che il mercato GameCube sarà in grado di giustificare la mole di lavoro che avete dedicato al gioco?
Sarà dura, dato che la 'scatoletta' non ha venduto quanto avevamo sperato inizialmente. La decisione di pubblicare *Resident Evil 4* anche su PS2 non è stata di Production Studio 4: non abbiamo realizzato la versione PS2 per compensare la debolezza del mercato GC. A parte questo, credo che abbiamo davvero un gioco eccellente. Date le dimensioni del mercato GC, sono consapevole che non venderà mai come *Halo 2* o *GTA:SA*. Ma sono sicuro che il contenuto sia eccellente come quello di quei giochi. Anche se c'è una differenza in termini di marketing e potenziale di vendita, so che siamo sullo stesso livello.

Qual è la differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio?

Se la tua risposta è: "la possibilità di avere un'informazione quotidiana sulla sua principale passione", allora non conosci GamesRadar.

gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

E' il quotidiano pieno di NOTIZIE, ANTEPRIME e RECENSIONI di tutti i videogiochi.

Lo trovi ogni giorno ONLINE all'indirizzo http://www.gamesradar.it

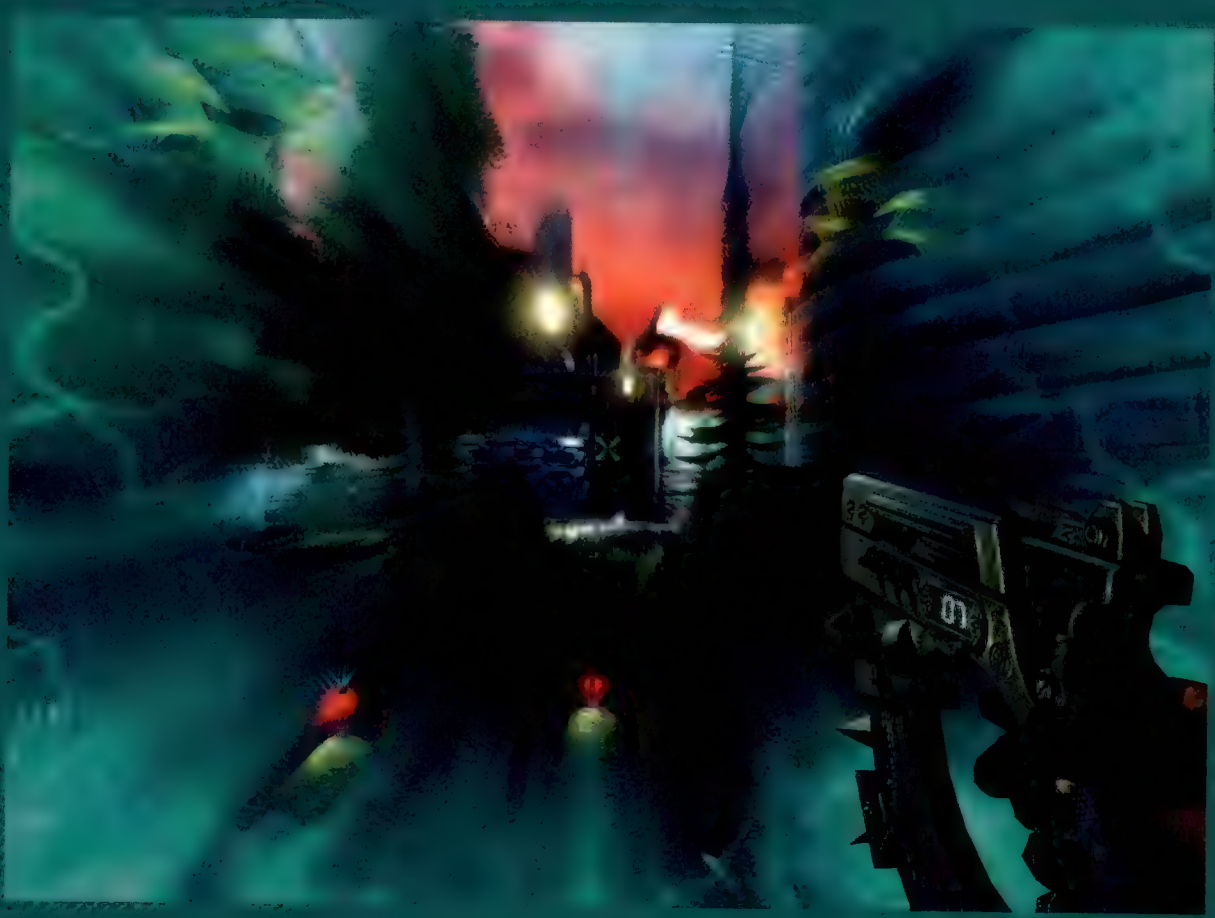
La differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio devi trovarla da qualche altra parte.

Timesplitters

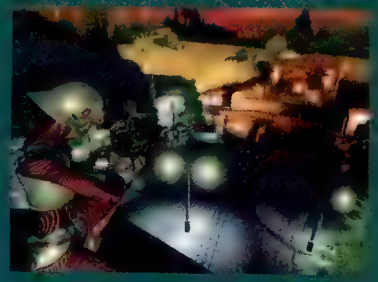
Il mercato degli sparatutto in soggettiva è altamente competitivo, ma il titolo di Saber ha, se non altro, il tempo dalla propria parte…

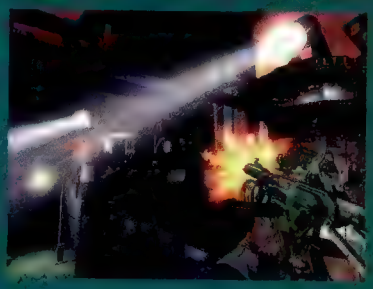
Normal mapping, detailed normal mapping, parallax mapping, cube mapping, dynamic lighting, ambient occlusion lighting, spherical harmonics, high definition rendering (HDR), dynamic shadows, realistic physics, realshatter technology (che permette la distruzione in tempo reale di oggetti sotto il controllo del modello fisico)…". Il comunicato stampa che decanta le qualità del motore Saber3d di Saber Interactive, sviluppato in cooperazione fra le due sedi di New York e in New Jersey, ha tutto ciò che ci si potrebbe aspettare da una tecnologia di rendering del 2005. E probabilmente molto altro. Ma i requisiti sono tutti necessari, visto che si sta parlando di uno sparatutto in soggettiva per PC destinato ad una platea attualmente impegnata con un certo *Half-Life 2*. Il motore non è comunque l'unico elemento su cui poggiano le fondamenta del gioco. Il vero segreto sta tutto nel suo nome: *TimeShift*. "La meccanica della manipolazione del tempo è la caratteristica su cui è costruito l'intero gioco", spiega **Matthew Karch**, amministratore delegato di Saber. "Rallentando, fermando o invertendo il tempo, il giocatore ha la possibilità, fra le altre cose, di bloccare e invertire il comportamento dell'IA, invertire la caduta di oggetti, spingerli verso l'alto e usarli come ascensori, rallentare la velocità dei proiettili sparati da avversari più forti e più in generale alterare le leggi della fisica attraverso un'adeguata manipolazione dei poteri temporali". Non è una questione di tecnologia, quindi, ma di game design. "Influenza ogni aspetto del design, dalla creazione dei livelli alla programmazione dell'IA alle armi al design degli avversari", conferma Karch.

È probabile che non abbiate mai sentito parlare di Saber Interactive. La società ha prodotto solo un paio di titoli, il più recente dei quali è *Will*



Manipolare il tempo (utilizzando i poteri della propria tuta, che va ricaricata) permette di ottenere effetti visivi spettacolari (a sinistra). Un nemico sorveglia l'hangar ferroviario la cui infiltrazione prevede tattiche tutt'altro che ovvie (sotto)





Rock, uno sparatutto in soggettiva del 2003 assimilabile a *Serious Sam*. Non un titolo particolarmente ambizioso, a differenza di *TimeShift*. Ma in questo momento Saber non ha molta scelta…

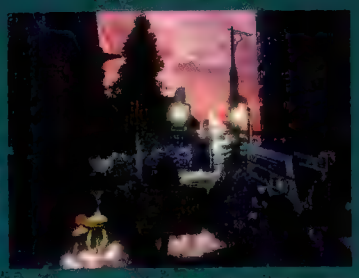
"I progressi compiuti nella tecnologia grafica e l'avvento di modelli fisici realistici hanno aumentato sensibilmente le aspettative dei giocatori e hanno reso molto più difficile creare un gioco in grado di impressionare e sorprendere gli utenti", riconosce Karch.

"Il giocatore deve avere una comprensione chiara dei poteri temporali e del modo in cui interagiscono con l'universo di gioco per poterne completare gli obiettivi"

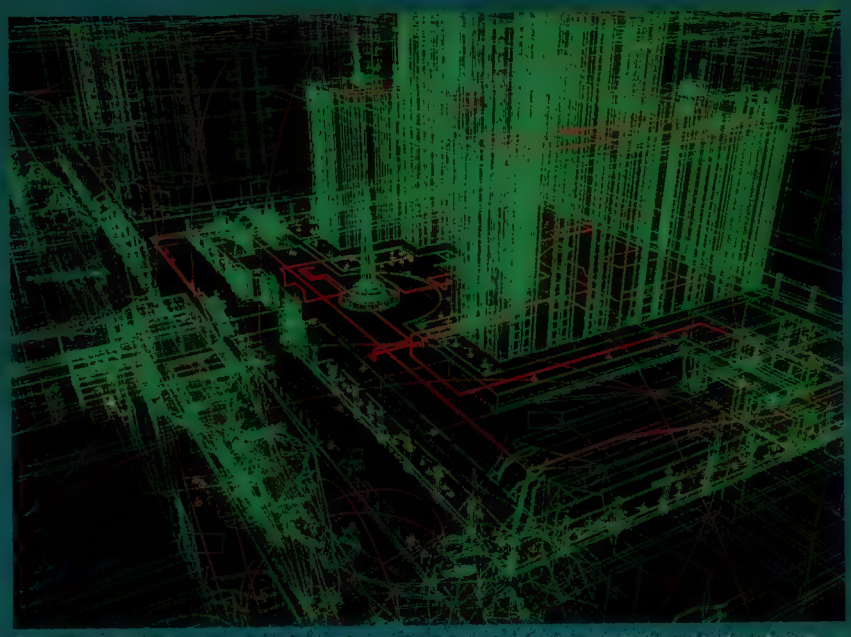
"Nonostante questi progressi, però, ho sempre creduto che sia stato il primo *Half-Life* a definire gli standard odierni. Non sto dicendo assolutamente che *HL2* non sia un gran gioco, ma piuttosto che, dopo il primo *HL*, ogni gioco di questo genere ha portato un'evoluzione e non una rivoluzione. E questo include l'ultima ondata di shooter. Ci piace considerare *TimeShift* non come uno sparatutto puro, ma piuttosto come un action game che richiede la manipolazione del tempo e una certa abilità col genere FPS. In questo senso rientriamo nella categoria evoluzionistica in quanto aggiungiamo un'altra dimensione al gameplay dello sparatutto in soggettiva. In effetti, *HL2* rappresenta una buona analogia col nostro titolo per il modo in cui hanno utilizzato il modello fisico… Ha costretto i giocatori a capire il modo in cui funzionava la fisica del gioco e ad utilizzare quelle conoscenze per superare certi ostacoli. *TimeShift* è progettato intorno all'idea della manipolazione del tempo. Il giocatore deve avere una comprensione chiara dei poteri temporali e del modo in cui interagiscono con l'universo di gioco per poterne completare gli obiettivi. Questa nuova dimensione di controllo temporale è quello che rende *TimeShift* diverso dal resto".

Una partita esemplificativa dimostra esattamente ciò di cui sta parlando Karch. Avvicinandosi a una struttura simile ad un hangar, la sua enorme porta si apre mostrando un treno, che si muove e si allontana lungo i binari. Ignorandolo mentre si sposta, il protagonista di dirige verso l'interno. Camminando nell'ombra lungo i binari ci si rende conto che è necessario salire su una piattaforma per proseguire. I tentativi di saltarci sopra sono infruttuosi, quindi parte la ricerca di gradini, ma non ce n'è nessuno. Un attimo di esitazione e poi il PR manager di Atari prende il controllo, esce nuovamente dalla struttura e si arrampica su una scala metallica che conduce al tetto dell'hangar. Quindi si avvia su una piattaforma sovrastante la porta dell'hangar posizionandosi in corrispondenza dei binari. E qui comincia il divertimento. Attivando l'opzione per invertire il tempo, lampi di colore imperlano i margini dello schermo mentre il treno serpeggia a ritroso verso l'hangar. Una volta arrivato sotto la piattaforma, il PR salta su una carrozza e la cavalca finché non è dentro l'hangar, riuscendo così a raggiungere la piattaforma inizialmente inaccessibile. Problema risolto.

Questo per quanto riguarda l'inversione del tempo. Anche rallentarlo porta certi benefici, soprattutto quando ci si trova a fronteggiare gruppi di nemici con armi particolarmente rapide (ma gli sviluppatori assicurano anche altri utilizzi), e lo stesso vale per l'arresto totale del tempo. Karch mostra l'immagine di uno specchio d'acqua mezzo ghiacciato che il giocatore incontrerà a un certo punto dell'avventura: "La superficie dello stagno è disseminata di blocchi di ghiaccio galleg-



Come qualsiasi altra arma del gioco, la pistola dispone di una modalità di fuoco primaria e una secondaria (su cui il team di sviluppo preferisce tacere). Ma a differenza delle altre armi, monta anche degli spuntoni che possono essere utilizzati nel combattimento corpo a corpo



Oltre ad ambientazioni naturali, *TimeShift* annoverà grattacieli, metropolitane, fabbriche e strutture di ogni tipo, renderizzate mediante la tecnologia 3D proprietaria di Saber che, "a livello di caratteristiche è paragonabile alle soluzioni già pronte" adottate da altri sparatutto in prima persona

gianti. È necessario trovare un modo per superarlo, ma l'unico sentiero utile passa proprio per lo specchio d'acqua e caderci significherebbe la morte. Puoi provare a saltare sui blocchi di ghiaccio, ma in questo modo il tuo peso li farebbe affondare facendoti finire in acqua. Che fare? Attivare il potere per bloccare il tempo. Con quest'opzione tutto viene bloccato nel tempo e nello spazio, diventando inamovibile: solo i movimenti del protagonista sono immuni all'effetto. Attivando il potere, tutti i blocchi di ghiaccio si 'saldano' e non vengono influenzati dal peso del protagonista, che può quindi saltare da un blocco all'altro e guadagnare la via attraverso lo stagno".

Se vi armaste di penna e taccuino e provaste ad immaginare come le tre meccaniche per il controllo del tempo sopraelencate possano essere implementate in un'ambientazione 3D, in poco tempo avreste messo su carta diversi scenari dal potenziale 'enigmistico' davvero consistente. Il game design di *TimeShift* non consiste nel solito 'vai da A a B e ammazza qualsiasi cosa ti si pari davanti. "Abbiamo creato decine e decine di sfide complicate e fasi di battaglia che richiedono una padronanza dei poteri temporali", dice Karch. "Uno delle conseguenze più esaltanti della meccanica basata sulla manipolazione del tempo e che il giocatore può muoversi nel mondo di gioco in modi non previsti dai designer. I nostri test hanno dimostrato che spesso i giocatori useranno i poteri in modi imprevedibili. Questo permette di avere un gameplay davvero emergente e offre uno spessore aggiunto".

La cura riposta nella tecnologia grafica e nell'approccio a certi elementi di game design non deve trarre in inganno: *TimeShift* non è un gioco 'mentale', ma caratterizzato da una notevole fisicità. La pistola di cui è dotato inizialmente il giocatore, ad esempio, è ricoperta di spuntoni che possono essere utilizzati per colpire qualsiasi nemico che osi avvicinarsi troppo. Oltretutto, gli avversari non crollano al suolo una volta colpiti ma, se centrati con un'arma sufficientemente potente, esplodono in brandelli di carne grondante sangue che cadono a terra come pezzi di kebab appena tagliato. Non solo. La propria arma si inzacchera di sangue nemico ad ogni uccisione, e la sua superficie scintillante diventa man mano più rossa...

C'è un pizzico di *Mortal Kombat* in *TimeShift*, misto ad un'atmosfera non così distante da quella di *Unreal* e condito con un arsenale di armi colossali degno degli ultimi *Turok* (dovreste proprio vedere in azione la modalità di fuoco secondaria del razzo a ricerca calorica per apprezzare quanto possano essere paradossalmente umoristiche le armi dei videogiochi). Interrogato sul look sfrontato del gioco, Karch sembra essere convinto che non sia particolarmente oltraggioso. "Le nostre principali fonti di ispirazione sono lavori sci-fi di autori come HG Wells, Jules Verne e Robert Heinlein", spiega. "L'idea alla base del gioco affonda le proprie radici nello steampunk".

"Dovreste proprio vedere in azione la modalità di fuoco secondaria del razzo a ricerca calorica per apprezzare quanto possano essere paradossalmente umoristiche le armi dei videogiochi"

Il che si riflette senz'altro sullo stile architettonico, ma *TimeShift* ha anche un lato meno spigoloso, testimoniato dalle sue ambientazioni verdeggianti rivestite da una grande varietà di alberi ed erba rigogliosa. La demo propone un numero limitato di livelli, ma Karch promette che il titolo finito vanterà "un'ampia gamma di ambientazioni interne ed esterne. Il giocatore visiterà strade cittadine, metropolitane e grattacieli; guiderà veicoli attraverso canyon e montagne, in vallate dal clima temperato e glaciali passi montani ricoperti di neve; si infiltrerà in basi nemiche e fabbriche, e viaggerà indietro nel tempo fino a luoghi del nostro passato".

Per esplorare questi luoghi ci sarà comunque da aspettare. Karch e il suo team non hanno ancora deciso come gestire i power-up energetici, ad esempio. "Se possibile cercheremo di evitare il posizionamento di medikit e zone in cui 'fare il pieno' di energia", dice. "A meno che non riusciremo a trovare un modo astuto per includere in maniera logica questi elementi, cercheremo di farne a meno". Ma niente panico: c'è ancora un sacco di tempo per ultimare lo sviluppo. E il tempo è tutto in

"Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale, il nostro gameplay è pesantemente influenzato da *Call of Duty*", dice Karch. "Adoriamo il modo in cui l'IA di *CoD* sembri così logica e naturale" in merito al ritmo di gioco. *Halo* viene citato come fonte d'ispirazione principale

Easy rider

Se c'è una cosa familiare in quanto visto nella demo di *TimeShift* è che, a prescindere dal controllo del tempo, il protagonista attraversa il mondo di gioco nella maniera classica degli FPS. Ovvero a piedi. Ma in un evidente tributo a *Half-Life 2*, Karch spiega che "il giocatore sarà in grado di salire o addirittura comandare alcuni veicoli. Come tutti gli altri aspetti del gioco, anche il gameplay coi veicoli è incentrato sulle meccaniche di controllo del tempo. Tutti i nostri veicoli sono davvero unici in quanto a design e diversi da quelli che i giocatori possono aver incontrato in passato". La moto a tre ruote disegnata qui sopra sarà certamente la prima mai vista in un FPS. Resta solo da vedere se controllare questi veicoli sarà istintivo come in *Half-Life 2*...

Titolo: **TimeShift**
Formato: **PC**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Saber Interactive**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Autunno**

VENTI DI GUERRA

Dopo un esordio brillante, la serie *Conflict* ha subito un brusco ridimensionamento con il non esaltante *Vietnam*. Pivotal Games raduna le truppe e parte ancora una volta per il fronte

Titolo: **Conflict: Global Terror**
Formato: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **SCI**
Sviluppatore: **Pivotal Games**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Settembre**

I giocatori dovrebbero ormai averne abbastanza dei wargame, stanchi veterani costretti sul campo di battaglia da una serie infinita di campagne belliche, per di più 'edulcorate' in modo da non scontentare i publisher. Ma la serie *Conflict* è diversa: il termine 'wargame' è sempre stato preso alla lettera e non come una scusa per proporre pallide imitazioni di film di guerra. Piuttosto che cercare di replicare gli scenari plastici e romanzati di *Medal of Honor* o i dialoghi melodrammatici di *Full Spectrum Warrior*, i titoli marchiati *Conflict* hanno utilizzato il tema della guerra per proporre giochi in cui la strategia fosse credibile, solida e su larga scala. Vantano la profondità dei giochi da tavolo, con la differenza che l'utente è poi chiamato a seguire le proprie decisioni sul campo, in un regime di controllo e intimità che solo il videogioco può fornire. I briefing essenziali e l'approccio poco pretenzioso rendono la serie una delle meno spettacolari fra quelle disponibili, ma non per questo una delle meno coinvolgenti.

Global Terror è il quarto capitolo della collana *Conflict*, e vede una squadra di quattro uomini impegnata in tutto il mondo a fronteggiare una rete di cellule terroristiche. Ma ciò che più conta, a dire il vero, è che il franchise

Il direttore di Pivotal Jim Bambra e, a destra, Alex McLean, responsabile della tecnologia

Data l'accresciuta intelligenza artificiale dei nemici, viene da chiedersi se il classico sistema di salvataggio di *Conflict* (due salvataggi per livello, impiegabili a propria discrezione) rimarrà immutato

sembra tornato alla forma che ha reso celebre *Conflict: Desert Storm*.

Flashback. *Conflict: Vietnam*, il terzo e più recente episodio della serie, è stato il primo a ricevere recensioni particolarmente acide e tendenzialmente negative. "*Conflict: Vietnam* era diverso dai suoi predecessori", dice **Jim Bambra**, direttore generale di Pivotal Games. "A causa della natura di quella guerra, abbiamo optato per un gameplay più claustrofobico. C'erano missioni in cui il giocatore era tagliato fuori e ogni singolo vietcong nel raggio di due miglia lo teneva sott'occhio. Alcune delle critiche che abbiamo ricevuto riguardavano il fatto che il giocatore venisse attaccato da una zona che aveva già ripulito. In realtà, l'elicottero del giocatore era precipitato, i vietcong si stavano avvicinando e l'idea era di usare questa condizione per spingerlo in avanti. Ad alcune persone questo non è piaciuto: volevano che tutti i nemici fossero davanti a loro fin dal primo istante. Ma dal momento che il gioco era incentrato sulla gestione di un team, ci si poteva permettere di avere un membro della squadra a copertura del gruppo nelle retrovie. Giocando così, non ci sarebbe stato alcun problema. *Desert Storm* era ambientato all'aperto e alla gente piacevano gli scenari estesi. È pertanto la claustrofobia di *Vietnam* ad aver scatenato le reazioni negative della stampa. Abbiamo scoperto che sono stati i giocatori di *Desert Storm* e di *Desert Storm 2* ad avere i maggiori problemi: se *Vietnam* fosse uscito per primo, non avrebbero percepito la mancanza di quella libertà".

A ben vedere, i problemi di *Vietnam* andavano oltre tutto questo e riguardavano, ad esempio, l'IA dei propri compagni di squadra. **Alex McLean**, responsabile di tutta la tecnologia di Pivotal, prova a fornire una spiegazione: "Abbiamo scoperto che ciò che succedeva abbastanza spesso era che un soldato lasciato a coprire una zona sentiva qualcosa che lo spingeva a girarsi in un'altra direzione". Prosegue Bambra: "Penso che in *Vietnam* i propri compagni, finché non avessero guadagnato un certo livello d'esperienza, non fossero così utili e freddi sotto fuoco nemico. Si limitavano a sparare contro l'erba alta, che era effettivamente una cosa che succedeva in *Vietnam*. Una

"CONFLICT: VIETNAM ERA DIVERSO DAGLI ALTRI GIOCHI. ABBIAMO OPTATO PER UN GAMEPLAY PIÙ CLAUSTROFOBICO"

volta che miglioravano, non sprecavano più nemmeno un colpo".

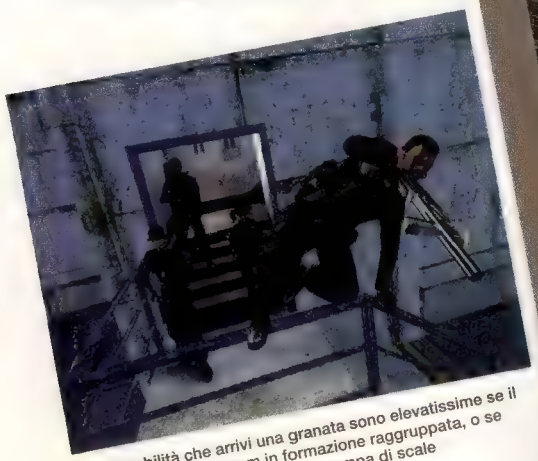
"Per quanto riguarda le recensioni di *Vietnam*", dice McLean, "ovviamente non abbiamo apprezzato chi non ha giudicato il gioco imparzialmente. Ci ammazziamo per realizzare i nostri giochi e lavoriamo sempre una media di 60 ore a settimana. Nessuno se ne lamenta, ma ciò che facciamo è assorbire tutto, raccogliere tutte le critiche che riteniamo credibili, quelle che si ripetono più volte su più piattaforme e che arrivano da recensori diversi, e metterle in cima alla nostra lista di cose da fare, anche se significa andare contro a ciò che abbiamo realizzato in passato".

Bambra: "Un paio di recensori hanno scritto che disprezzavano semplicemente la guerra in Vietnam e non volevano averci nulla a che fare. C'era anche un redattore che ha criticato il gioco perché aveva lasciato i suoi tre compagni all'inizio del livello trovandolo quindi troppo difficile, quando ovviamente non aveva utilizzato il comando 'follow me'. Sarebbe come giocare a un racing game senza levare il freno a mano". McLean: "È un po' una lotteria, no? Ogni tanto troviamo degli elementi di una recensione che, con tutto il dovuto rispetto, non meritano la nostra attenzione.

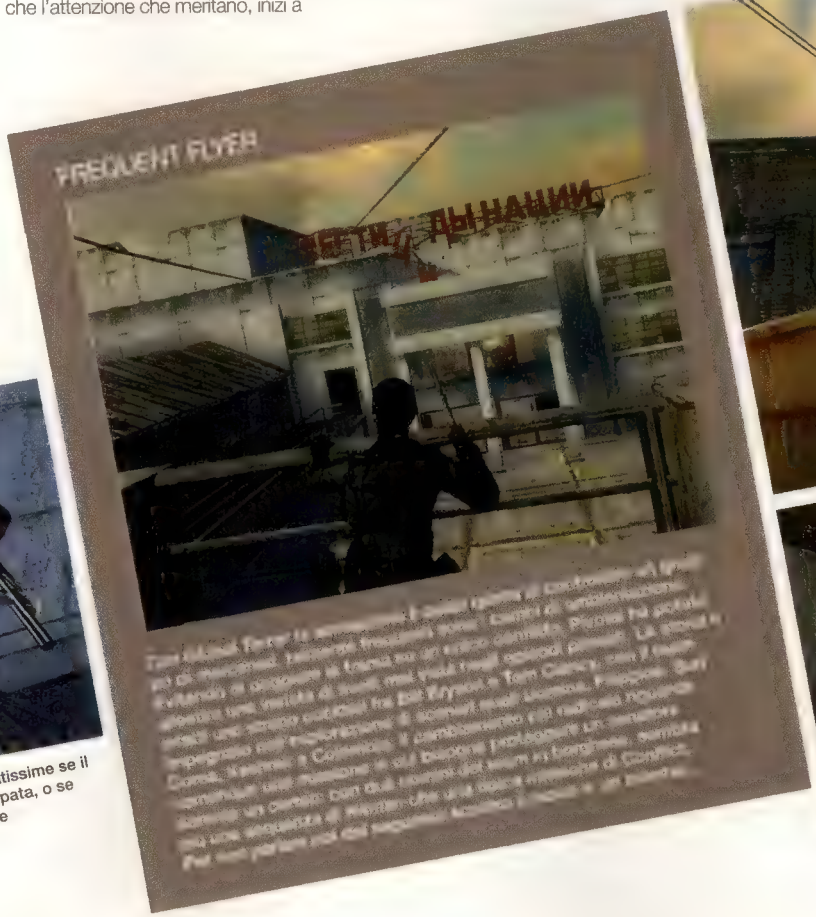
"Il tempo permette anche di analizzare le cose con maggiore obiettività. Quando abbiamo appena finito un gioco non è certo il momento migliore per chiederci cosa pensiamo delle recensioni e di chi le fa: li ammazzeremmo tutti! Siamo estremamente arrabbiati perché non abbiamo visto famiglia e amici per un sacco di tempo. Se qualcuno fa un commento negativo sul gioco, non riesci a prenderlo in considerazione obiettivamente. Ma col tempo, dopo due o tre mesi, dando alle critiche l'attenzione che meritano, inizi a pensare: 'Ah, hanno fottutamente ragione!'. Ed è questo ciò che abbiamo fatto con *Conflict: Global Terror*. Abbiamo stilato un elenco di tutte le cose che abbiamo riconosciuto come difetti".

Una missione di *Global Terror* vede il team impegnato a raccogliere informazioni in una fabbrica per la produzione di gas sarin in Sud Corea. È subito chiaro che la squadra è tornata alla professionalità e alla precisione che la contraddistinguevano in *Desert Storm*: mirini laser solcano l'esterno dell'edificio mentre il team individua e neutralizza i bersagli, quindi un soldato si porta leggermente in avanscoperta per fortificare un'altra zona vitale, dando modo ai propri di farsi avanti. Il lavoro di squadra è tangibile, ma ancora più rifinito e intenso di quanto si sia visto nei primi due episodi della serie. Il blitz nella fabbrica coreana non riporta alla mente solo sensazioni già vissute, ma ne crea anche una nuova: vertigine. Il complesso è una vera ambientazione tridimensionale, con scale, pianerottoli, corridoi e un ricco arredamento. Durante le sparatorie diventa quindi fondamentale considerare la nuova dimensione per valutare tutte le angolazioni da cui può arrivare il pericolo.

"Una delle migliorie più significative di *Global Terror* riguarda l'IA", dice McLean, "soprattutto quella dei nemici, ma anche quella del team: nessuno si comporta in maniera poco intelligente o prevedibile". E le truppe nemiche non esitano certo a mettere in mostra la propria astuzia, al punto di utilizzare una copertura radiale dietro ad alberi e colonne per sfuggire al giocatore. L'esagerato sistema di puntamento automatico dei precedenti episodi (dove il protagonista riusciva a puntare un nemico a video anche se parecchio distante) è scomparso. Il continuo afflusso di nemici comparsi dal nulla che in certi punti trasformava il gioco in una sorta di ridicolo tiro a segno è stato in qualche modo limitato. I nemici sanno ora riconoscere i punti più pericolosi, memorizzano le zone in cui i propri compagni sono stati abbattuti e cercano di trovare strade alternative. Ma questo non significa che non sia possibile portarli a commettere passi falsi: intimoriti da una granata che sta per esplodere nelle vicinanze, i nemici si lanceranno al di là di parapetti o balaustre, a prescindere da quanto ele-



Le probabilità che arrivi una granata sono elevatissime se il nemico individua il team in formazione raggruppata, o se becca un soldato in fondo a una rampa di scale



vata o comicamente suicida possa risultare la conseguente caduta.

Il desiderio di perfezionare gli scontri a fuoco ha spinto Pivotal a studiare minuziosamente le caratteristiche di un buon numero di giochi, analizzando il mirino di *Halo* e il modo in cui rallenta quando passa su un nemico o cronometrando la velocità di rotazione dei personaggi di *SOCOM* e *Ghost Recon*. Sebbene le conseguenze di un simile perfezionamento non siano percepibili durante la dimostrazione condotta da Pivotal, altri miglioramenti sono evidenti. I personaggi possono sporgersi oltre gli angoli per sparare: una caratteristica tutt'altro che rivoluzionaria, ma il suo utilizzo durante i combattimenti la rende un'aggiunta fondamentale. Inoltre, i personaggi possono scavalcare elementi scenografici come casse e corrimano semplicemente andandoci contro.

Un altro flashback, stavolta allo scorso anno, quando la guerra in Vietnam era una gallina dalle uova d'oro, un'abusata fonte di ispirazione che aveva trasformato gli scaffali dei negozi in una rassegna di uomini mimetizzati armati di mitragliatore. A un anno di distanza, la battaglia si è incancrenita, dando vita a una montagna di prodotti per la maggior parte mediocri. C'è forse qualcosa nel conflitto in Vietnam che ne renda particolarmente complessa la traduzione in un videogioco di successo?

Bambra: "Era evidente: in tutto il mondo gli sviluppatori stavano tenendo riunioni come le nostre sul Vietnam nello stesso lasso di tempo. Credo che sia una guerra piuttosto difficile da riprodurre. A livello di storia abbiamo gestito molto bene il Vietnam, senza concentrarci su quanto c'è di giusto o sbagliato nella guerra: sono cose che succedono, ci siamo detti, e questa volta è successo a te. Devi solo riuscire a sopravvivere e tornare alla base, il che ci fornisce la classica storia di esplorazione e sopravvivenza, e ha funzionato bene. Alcuni titoli sul Vietnam si sono occupati di problemi che noi non abbiamo toccato perché non volevamo farlo. Anche se ci piace realizzare wargame, non ci piace glorificare la guerra. La guerra ti permette di allestire situazioni drammatiche, problemi da risolvere. Ma quando ti addentri nelle zone d'ombra, non è più divertente".

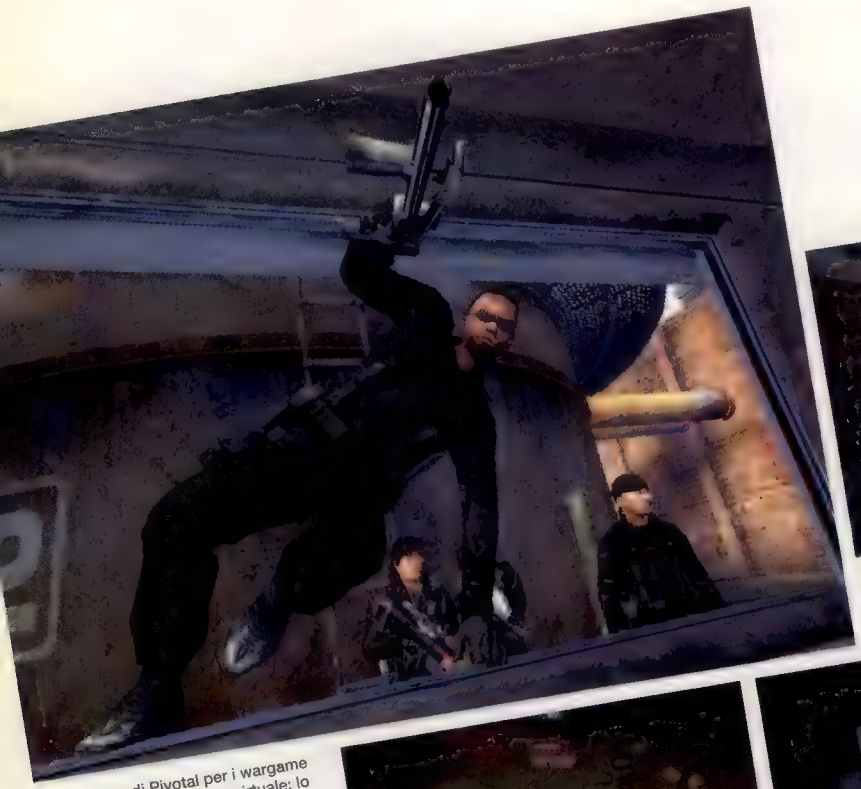
"È questo il problema", prosegue McLean. "Esiste una certa aura di romanticismo intorno alla Seconda Guerra Mondiale. Quella del Vietnam, a causa della situazione politica e della rabbia che hanno provato le persone coinvolte, è considerata una guerra più oscura, e un videogioco non sembra essere in grado di riprodurla: sembra quasi di cattivo gusto rispetto a un gioco sulla Seconda Guerra Mondiale. Non so spiegarmene il motivo (ed entrambi i miei nonni sono stati uccisi in quella guerra), eppure sembra quasi impossibile realizzare un gioco che ritragga la guerra del Vietnam con particolare reverenza".

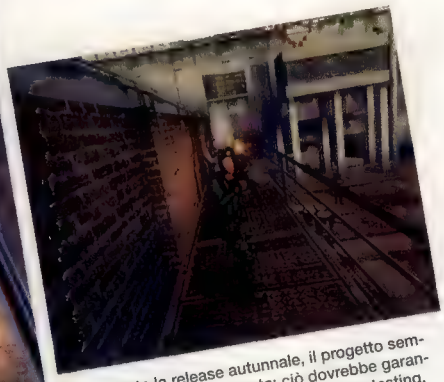
Come dice Bambra: "Non ci piace glorificare la guerra". Un'affermazione coerente se si considera l'ottica che ha contraddistinto i due *Conflict: Desert Storm*. *Conflict: Global Terror* sembra invece un titolo provocatorio, il nome di un videogioco che potrebbe benissimo essere stato partorito da George Bush, e che come tale potrebbe facilmente generare malumori.

McLean: "Pensate possa accadere? Non credete che la campagna anti-videogiochi sia stata ormai accantonata? I giornali l'hanno rispolverata di recente e ora non la toccheranno per un altro anno o giù di lì. Abbiamo appositamente evitato di proporre governi o nazionalità ben definite in *Conflict: Global Terror*. Proporremo dei gruppi di individui che rappresentino (speriamo inequivocabilmente) i cattivi. Niente governi reali o nazionalità o razze particolari. Se dovessimo generare qualche controversia, sarà probabilmente scatenata da qualche altro evento, magari da un giornale locale o provinciale che sprona poi i tabloid a prendere parte all'azione. Da lì tutto precipita, viene individuato un bersaglio e sarà ritenuto responsabile di tutto".

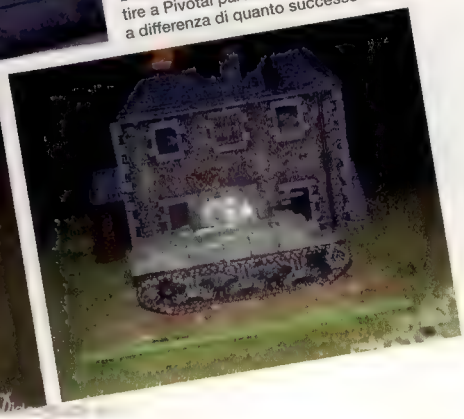
Bambra: "Che ci piaccia o no, il terrorismo esiste da parecchio tempo. È una realtà, e penso che siamo riusciti a riproporla con successo, avendo dei nemici che utilizzano il terrorismo per i propri fini. Cominciamo con dei narcotrafficanti in Colombia che producono cocaina e schiavizzano la popolazione. Non ci interessa se sia giusto o sbagliato: cerchiamo solo di farli fuori".

Il focus di *Conflict: Global Terror* appare decisamente più indistinto rispetto a quello dei due *Conflict: Desert Storm* o di *Vietnam*. È inoltre il primo episodio della serie con un'ambientazione plausibile, ma senza le costrizioni di un evento predefinito. Come spiega McLean: "In parte volevamo riprendere i personaggi di *Desert Storm*, e per soddisfare questo desiderio la strada più ovvia era collocare il gioco nel mondo di oggi". Pur portando i nomi e le fattezze degli stessi soldati britannici della SAS che avevano popolato i due episodi di *Desert Storm*, la nuova squadra è interamente a stelle e strisce. Non c'è il rischio di deludere i fan di questo genere, già sommersi da una valanga di protagonisti yankee? "Sì", risponde McLean. "Adoravo il fatto che avessimo utilizzato delle voci britanniche:

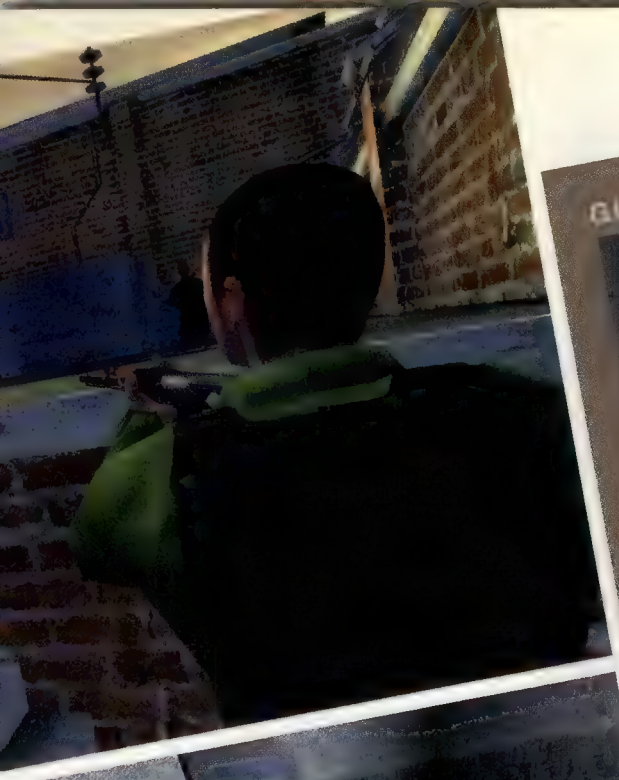


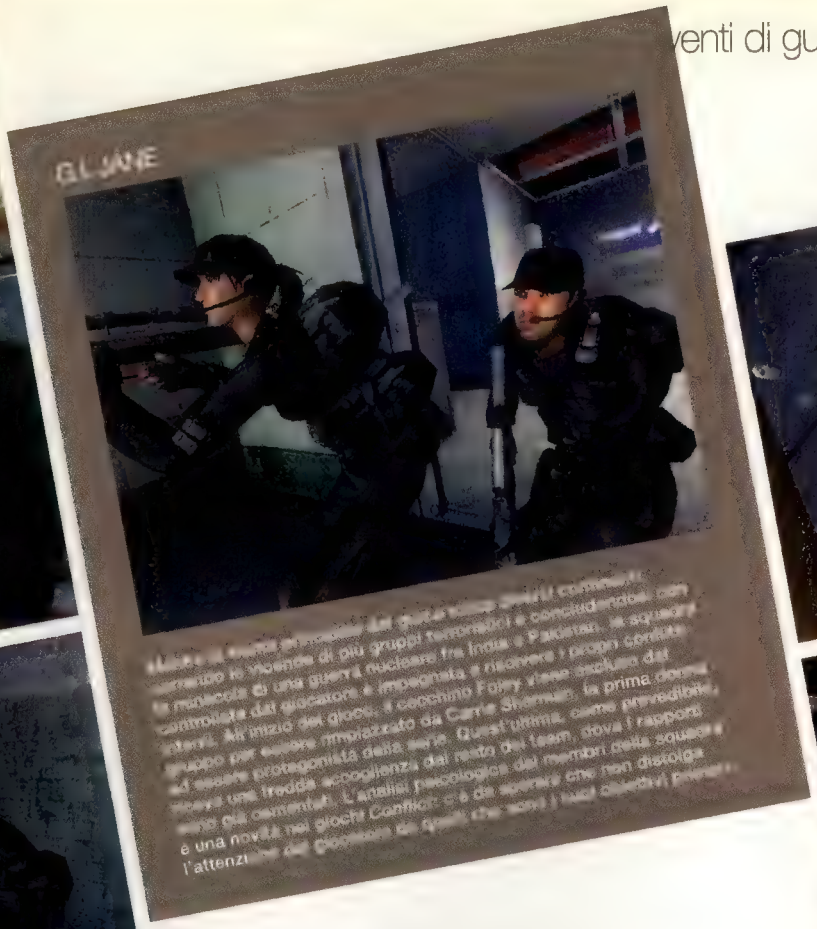


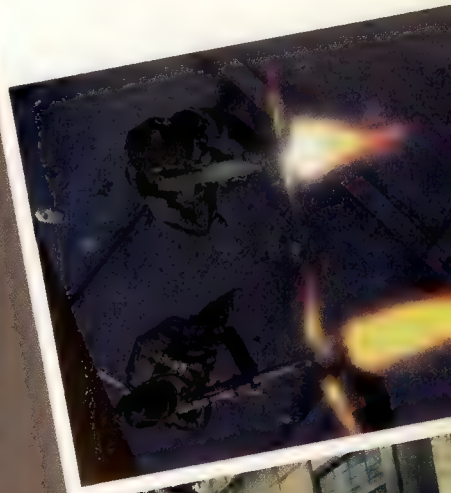
Nonostante la release autunnale, il progetto sembra già in una fase avanzata: ciò dovrebbe garantire a Pivotal parecchio tempo per il beta testing, a differenza di quanto successo con *Vietnam*

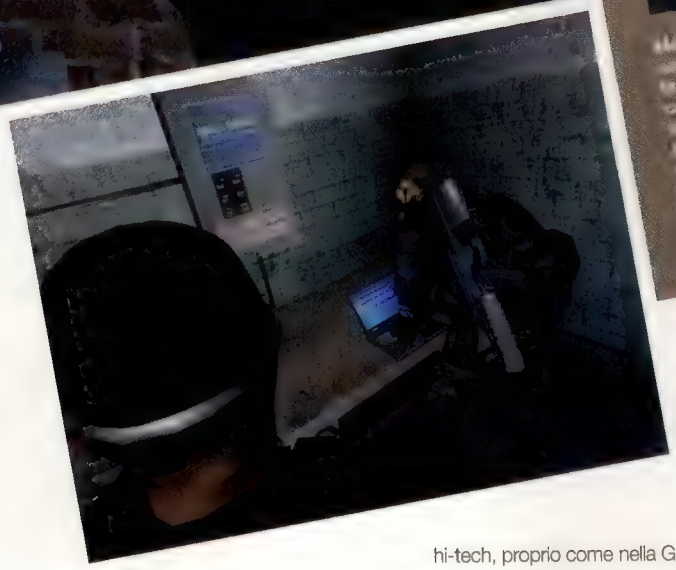


La passione di Pivotal per i wargame non è confinata nell'arena virtuale: lo studio ospita una quantità impressionante di giochi da tavolo a tema bellico









mi rendeva orgoglioso e credo fosse qualcosa che differenziava il nostro gioco". Bambra aggiunge: "In Inghilterra qualcuno si arrabbierà. Ma siamo in un mercato globale e sfortunatamente è per noi più facile vendere il gioco agli americani che agli inglesi".

"I NOSTRI PERSONAGGI COME ELEMENTI DELLE FORZE SPECIALI. SPARANO PERCHÉ È QUESTIONE DI VITA O DI MORTE"

Con un titolo come *Global Terror*, quanto è stata forte la tentazione di coinvolgere la figura di Al-Qaeda? "Credo che la situazione si debba prima evolvere nella realtà", risponde Bambra. "Abbiamo considerato seriamente la situazione in Afghanistan, ma con *Desert Storm* abbiamo iniziato lo sviluppo dei giochi dieci anni dopo i fatti reali. Non avremmo potuto anticipare tutta la controversia generata dalla guerra e gli sviluppi successivi in Medio Oriente. Volevamo un wargame con armi moderne ed equipaggiamento hi-tech, proprio come nella Guerra del Golfo, un'ambientazione con bombardieri stealth e designatori laser". McLean: "Personalmente non apprezzo l'idea di trattare Al-Qaeda, perché non ce n'è bisogno. Possiamo realizzare un gioco sufficientemente valido senza andare a toccare quell'argomento. E se riusciamo a farlo evitando sensazionalismi, lo preferisco mille volte".

"C'è sempre quel pericolo", aggiunge Bambra. "Non puoi prevedere cosa diranno i media: sono sempre in cerca di una storia. I videogiochi vanno sempre bene per un possibile articolo, dato che i giornalisti comunque li interpretano come gli pare. *GTA: Vice City* si addentra molto più nel lato oscuro di quanto facciamo noi, che presentiamo i nostri personaggi come elementi delle forze speciali preparati ed affidabili, che fanno il proprio lavoro. Sparano alla gente perché è questione di vita o di morte".

America's Ten Most Wanted, un gioco trash che utilizzava i dieci criminali più ricercati dall'FBI come boss di fine livello, sfruttava personaggi conosciuti come Saddam Hussein e Osama Bin Laden come armi promozionali. Avete mai parlato di questo tema all'interno di Pivotal? "Da noi non c'è mai stata questa tentazione", dice Bambra. "I nostri giochi sono divertimento. Vorrei che fossero considerati per quello che sono. Prendiamo un'ambientazione realistica e credibile, e ci realizziamo un gioco, come ha fatto la gente per anni coi romanzi e, in misura minore, coi film". McLean: "Non sono sicuro che sia possibile allestire un gruppo di persone di talento desiderose di realizzare un gioco come quello. Non puoi essere contento di lavorare ad una roba del genere".

Un titolo simile, in ogni caso, dimostra (con dubbio gusto, naturalmente) che i videogiochi non temono di sfruttare direttamente la questione del terrorismo moderno, qualcosa che l'industria cinematografica deve ancora fare. La Seconda Guerra Mondiale, il Vietnam e Pearl Harbour sono stati tutti 'battezzati' dai film, glorificati e resi indolore, fornendo ai videogiochi una quantità enorme di materiale da cannibalizzare e imitare. È Pivotal consapevole del fatto che i giochi si stiano avventurando nello scenario del terrorismo moderno su scala mondiale ancor prima che lo facciano i film? Bambra: "Forse è un primato per l'industria dei videogiochi. Noi facciamo strada, loro seguono".

Paradiso online

Ecco come la piccola società islandese sta provando a rivoluzionare il mondo dei MMORPG

Titolo: **Eve Online**
Formato: **PC**
Produttore: **Simon & Schuster/CCP Games**
Sviluppatore: **CCP Games**
Origine: **Islanda**
Data d'uscita: **Disponibile**

Pochi progetti d'esordio sono stati così deliberatamente ambiziosi come *Eve Online*, un titolo che ha scritto le sue regole su come un mondo persistente, quello di un MMORPG, dovrebbe funzionare. Ma per quanto meraviglioso, questo RPG in terza persona non ha potuto appoggiarsi a nessun brand conosciuto, a nessun franchise famoso, a nessun publisher di primo livello e nemmeno a un modello di gioco tradizionale. Alla luce di questi ostacoli, è difficile non considerare *Eve Online* un successo del tutto inaspettato.

Il team di sviluppo islandese, CCP Games, manifesta un approccio unico e innovativo al proprio progetto: sa che si tratta di un gioco diverso dai concorrenti e fatica a individuare le fonti d'ispirazione. *Elite* è il titolo che solleva il maggior numero di analogie, e poco sorprendentemente una copia della versione C64 fa bella mostra di sé fra gli scaffali degli uffici di Reykjavik. Ma nonostante le similitudini col simulatore di commercio spaziale di David Braben, *Eve* non è certo un gioco per tutti. E nessun membro del team di sviluppo si sogna di affermare il contrario. I giocatori che si avvicinano ad *Eve* aspettandosi un titolo spaziale 'classico' sulla scia di *Elite* o *X-Wing* si predispongono a subire uno shock.

Per il fondatore della società, **Reynir Hardarson**, il successo del gioco è semplicemente parte di una visione su come dovrebbero essere gli RPG online. Le sue parole moderatamente soddisfatte indicano che CCP ha intrapreso un lungo cammino nel creare il gioco che aveva originariamente immaginato. E quello che aveva immaginato il guru di CCP è ben diverso dalla legione di cloni di *EverQuest* che dominano attualmente il mercato. "I giochi MMO stanno andando nella direzione sbagliata", dice Hardarson. "Giocare ad un MMO oggi è sempre più simile a giocare un titolo singleplayer. Devi eseguire delle sequenze di quest e in molti casi devi farlo da solo in un ambiente semplificato. C'è sempre meno libertà, intesa come andare in giro e scoprire il mondo: è il mondo a 'scoprirti' e a dirti cosa fare per tutto il tempo. Le ambientazioni servono più da scenario ad una serie di quest anziché costituire un'avventura. Questa filosofia del game design è un passo indietro. I mondi non sono più 'veri' e magici: sembrano dei parchi a tema dove aspetti in coda per provare un'attrazione dopo l'altra".

Nel tentativo di invertire questa tendenza, *Eve* ha sempre avuto un'estensione e una libertà invidiabili. È sempre stato anche mostruosamente complesso, con centinaia di abilità e di

Reynir Hardarson controlla la direzione artistica di *Eve Online*. Lo stile grafico stravagante è solo uno degli aspetti di una visione su cui ha cominciato a lavorare nel 1997

oggetti utilizzabili a rendere problematica la comprensione anche dei combattimenti più banali. I giocatori si trovano catapultati in un mondo ampio e complesso, che faticano a comandare, anche dopo settimane di gioco. È un diesel, ma ha una lunga durata garantita dal fatto che c'è davvero tanto da scoprire e, cosa più importante, che gli stessi giocatori sono talvolta creatori di situazioni imprevedibili.

Appena giunti negli uffici di CCP, circondati da uno strato di ghiaccio, le prime domande non possono che riguardare il modo in cui un piccolo sviluppatore sia riuscito a portare a termine un compito così titanico. I dipendenti di CCP sono i primi ad ammettere che non sia stata affatto una passeggiata, soprattutto perché sono dovuti partire da zero. "Non avevamo soldi e non avevamo mai realizzato giochi", spiega Hardarson mentre descrive problemi e vantaggi dell'essere una piccola società nella sperduta Islanda. "Chi vorrebbe finanziare gente così?". Ma in realtà il team non era completamente a digiuno di nozioni, dato che Hardarson e molti dei suoi colleghi provenivano da una società islandese di tecnologia chiamata OZ. Il genere di esperienza necessaria per portare avanti un progetto basato su Internet (le nozioni fondamentali su come far funzionare una serie di server e creare database incredibilmente complessi) era qualcosa che non gli mancava di certo. Per un gioco con le ambizioni di *Eve*, questa si sarebbe rivelata una risorsa vitale.

Ma prima che quest'avventura potesse decollare, Hardarson ed amici dovevano ottenere fondi sufficienti per creare un prototipo. A tale scopo progettarono e realizzarono un gioco da tavolo, 'Haettuspil' (versione indigena di 'Jeopardy'), che ottenne un notevole successo in Islanda. Quest'esercizio di game design offre un indizio sulle reali fonti d'ispirazione alla base delle meccaniche di *Eve*. Pressato sull'argomento, Hardarson ammette che pochi videogiochi abbiano influito sul DNA di *Eve*: "Direi che l'influenza più significativa è stata quella di Magic: The Gathering. Ci avete mai giocato?". E chi non l'ha fatto? E sì, l'analogia col sistema di combattimento roccia-batte-forbici-batte-carta di *Eve* è evidente: quando qualcuno attacca, c'è sempre un

Il problema di eBay

Comprare e vendere risorse di *Eve* è sleale, ed è un problema serio per molti Massive Multiplayer Online Game, come spiega Petursson: "È un argomento molto delicato. Noi siamo contrari sotto molti punti di vista, ma il problema è che i giocatori vogliono farlo, vogliono comprare risorse. Se ci sono persone che vogliono farlo non c'è molto che possiamo fare per fermarli. E qualsiasi cosa facciamo, ci sono cose nuove che la gente può fare per aggirarle. Quello che ci preoccupa maggiormente è che la gente crea delle catene di montaggio con 'schiavi' che giocano per soldi. Ecco il problema".

modo per contrattaccare o per evitare lo scontro, a patto che la propria nave sia equipaggiata adeguatamente. Comprendere come bilanciare un gioco simile equivale a condurre una battaglia in continua evoluzione, tant'è che il team si affida sia ai giocatori che ai propri tester per assicurarsi che nulla venga trascurato in questo senso. Creare un sistema di combattimento raffinato come quello di Magic: The Gathering non è impresa da poco, soprattutto quando si evolve di mese in mese.

Così, una volta messo in vendita 'Haettuspil', la società ottenne le prime migliaia di dollari con cui creare i prototipi su cui costruire *Eve Online*. Hardarson e i membri chiave del team lavorarono dal 1997 al 1999 per ottenere milioni di dollari in investimenti, e non c'è dubbio che la fortuna gli diede una mano, dato che il progetto coincise con un periodo di boom negli investimenti, in particolare da parte di società islandesi operanti nel settore tecnologico, desiderose di sfruttare il crescente 'fenomeno Internet'.

"Ci abbiamo messo 18 mesi più del previsto ed è costato il doppio di quanto preventivato", dice un Hardarson dispiaciuto. "Abbiamo lavorato su scala ridotta [rispetto a società come Blizzard], ma avevamo un'idea forte ed eravamo consapevoli del suo potenziale". Un'affermazione vera in due sensi: non solo CCP ha creato il gioco a cui ambiva, ma è stata sufficientemente lungimirante da capire che esisteva davvero un mercato per un gioco spaziale 'serio' e non legato ad alcun brand, un titolo appartenente ad un genere che nessuno aveva mai osato tradurre nel regno del multiplayer. Il solo concorrente, *Earth & Beyond* di Westwood, era poco più di un *EverQuest* con astronavi che EA avrebbe poi soppresso, permettendo ad *Eve* di guadagnare nuove sottoscrizioni.

TomB, com'è conosciuto dalla comunità di giocatori di *Eve Online*, ha il compito di bilanciare le decine di armi e sistemi di combattimento del gioco. Adesso sta probabilmente pensando alla guerra elettronica.

L'evoluzione dei rapporti fra CCP e il publisher americano Simon & Schuster mostra un incolmabile divario fra come gli sviluppatori intendevano la propria creazione e come il publisher voleva fosse presentata: la grafica sofisticata e dark di *Eve* non poteva soddisfare un publisher che voleva colori brillanti e astronavi scintillanti, e che non è mai sembrato cogliere la vera essenza del gioco. Sebbene utile a far conoscere *Eve* al pubblico, CCP non ha perso tempo nell'acquistare i diritti di pubblicazione del gioco nel 2004, quando Simon & Schuster ha sciolto la propria divisione videoludica. Da allora le sottoscrizioni sono raddoppiate e il gioco, pubblicato online come un client di 500Mb, vanta ora 50.000 abbonati.

> "Ci abbiamo messo 18 mesi più del previsto ed è costato il doppio di quanto preventivato, ma avevamo un'idea forte ed eravamo consapevoli del suo potenziale"

Hardarson attribuisce gran parte del successo di CCP alla propria indipendenza come sviluppatore ed è convinto che il futuro del videogioco risieda nella distribuzione di contenuti online. Il fatto che tutti gli 'expansion pack' di *Eve* (ognuno un upgrade esteso del gioco in corso) siano stati regalati a chi ha un abbonamento mensile ad *Eve* è solo uno dei numerosi modi in cui CCP è andata controtendenza nel mercato dei titoli MMO, creando un proprio modello. La galassia di *Eve* non è uno di numerosi server, un frammento di un mondo diviso in più parti, ma un'immensa, unica galassia, in cui coesistono tutti i 50.000 giocatori, di cui 12.000 si sono collegati al gioco contemporaneamente, un record per un titolo MMO. Hardarson ci tiene a sottolineare come l'evoluzione di questo genere di mondo non passi per l'aggiunta di nuove isole e continenti 'alla *EverQuest*', ma per la resa più dettagliata di una galassia già vasta.

A capo degli architetti di quest'universo artificiale c'è il genio matematico **Kjartan Emilsson**. Questi spiega che la galassia è stata creata con un semplice sistema di frattali, e per dimostrarlo lascia che i suoi algoritmi ne generino una nuova per la prima volta dal giorno in cui *Eve* è entrato nella fase alpha. "Se alcune cose nell'universo sembrano familiari", ride Emilsson, "è perché dietro a tutto c'è il numero 42". Il numero prescelto per autogenerare l'universo di Eve è un tributo a Douglas Adams, scrittore scomparso ad inizio secolo autore del celebre racconto satirico 'Hitchhiker's Guide to the Galaxy' ('Guida galattica per gli autostoppisti'), in cui il numero 42 viene identificato come significante della vita, dell'universo e un po' di tutto.

Eve è zeppo di simili citazioni ai classici della fantascienza, compreso un monolite nero nascosto da qualche parte nello spazio profondo, ma è impossibile non accorgersi di come questo titolo possieda qualcosa di unico, qualcosa di iconoclasta, non solo dal punto di vista grafico o della complessità, ma nel modo in cui i giocatori ne hanno guidato lo sviluppo. Già dalla prima settimana di gioco, la sua dinamica veniva ristrutturata dalle attività dell'utenza. L'amministratore delegato della società, **Hilmar Petursson**, soppesa attentamente la domanda quando interrogato sulla possibilità di ammassare sui cargo le risorse recuperate dall'ambiente, un'attività che ha portato molti neofiti di Eve ad accusare il gioco di essere poco più di un simulatore di estrazione mineraria. "Scavare [e accumulare risorse sui cargo] non era un'attività prevista, ma solo un bug del gioco", concede dopo qualche secondo di riflessione. "Il fatto che fosse possibile lanciare un cargo e poi scavare è stata una scoperta accidentale. Abbiamo visto gente farlo, ma non abbiamo reagito. Quello che ci è piaciuto è stato il fatto

Kjartan P. Emilsson è il genio matematico dietro a *Eve* e il responsabile del funzionamento e della programmazione delle sue strutture economiche ed organizzative.

Il team di CCP è composto principalmente da islandesi, con qualche membro interno di provenienza straniera, spesso 'pescato' dalla comunità stessa di giocatori

che i giocatori lavorassero assieme, che ci fosse della collaborazione, quindi abbiamo iniziato a strutturare le ricompense del gioco intorno a questa cosa. Ai giocatori piace estrarre minerali, quindi ci siamo assicurati che necessitassero di un certo tipo di organizzazione per trarne il massimo giovamento".

E sono state proprio l'innovazione e l'organizzazione dei giocatori a guidare le attività a lungo termine di *Eve*. Avvicinandosi al notebook nel proprio ufficio, Emilsson mostra un diagramma che illustra le gerarchie militari: è sua intenzione trovare il miglior modo possibile perché i giocatori organizzino le proprie forze nel gioco. I team di giocatori più grossi (o corporazioni, per usare il linguaggio di *Eve*) vantano ora centinaia di membri. Le alleanze fra più corporazioni sono ancora più grandi e richiedono un'integrazione accurata nella meccanica di gioco: queste associazioni pseudo-politiche hanno infatti creato dei propri stati indipendenti all'interno della galassia e difendono gelosamente diversi settori dello spazio dagli intrusi e dalle alleanze nemiche che volessero sfruttarne le risorse. La crescita di queste alleanze è stata accuratamente monitorata da CCP, ma gli sviluppatori non potevano prevedere quali caratteristiche avrebbero dovuto implementare per integrarle nel gioco prima di averle viste in azione.

***Exodus*, l'ultima revisione** di *Eve*, ha permesso a Hardarson di aggiungere ulteriori dettagli. Anche la natura 'infinita' della meccanica di gioco è stata sottoposta a rettifiche, come spiega Petursson: "All'inizio può essere difficile per un nuovo giocatore capire cosa debba fare. Soprattutto se non entra velocemente a far parte di una corporazione, spesso non capisce come funzioni il gioco o come comportarsi. La nostra idea è di creare un'esperienza più strutturata per i giocatori, con missioni che forniscono indizi su cosa fare e che suggeriscono di unirsi a una corporazione". Un risultato raggiunto con una selezione di missioni ampia e variabile. Schierarsi con una delle numerose fazioni NPC determina il genere di missioni che è possibile intraprendere, e la struttura politica del mondo virtuale fa sì che lavorare per una fazione possa influenzare anche i rapporti con le altre. Si tratta di un fondamento organico per un sistema di missioni che potrebbe diventare più fluido ed emergente di quello di un tradizionale RPG con quest sequenziali. Ciononostante, le missioni possono ancora risultare 'fuori luogo', e sono pertanto uno degli aspetti che CCP dovrà continuare a rifinire in futuro.

Ma l'aspetto più rilevante di *Exodus* è l'ufficiale integrazione delle alleanze dei giocatori nel mondo di *Eve*: i sistemi di comando sono stati sviluppati alla luce dei combattimenti su larga scala che le alleanze di cui sopra hanno reso celebri, ed *Exodus* ha introdotto nuove modalità di gioco, come la capacità per le alleanze di dichiarare guerra 'ufficialmente' senza soffrire interferenze da parte della polizia NPC, che altrimenti pattuglia il gioco per salvaguardare la sopravvivenza dei neofiti. I territori coperti dalle alleanze vengono ora segnalati dalla mappa di gioco e CCP si è anche offerta di disegnare i logo per le varie fazioni, così che possano essere incorporate adeguatamente nel gioco, di fianco agli imperi NPC. La capacità di costruire strutture possedute dai giocatori così che possano sfruttare meglio le risorse su cui hanno dichiarato la propria sovranità, costituisce una nuova pietra miliare per *Eve*: questo genere di meccanica richiede una maggiore dedizione all'amministrazione delle risorse virtuali. Per i 20.000 utenti hardcore di Eve ciò significa che l'ultimo anno di gioco è stato la premessa alla costruzione di basi e avamposti spaziali per i mesi a venire: grazie a questi nuovi strumenti, le risorse che hanno conquistato possono essere sfruttate in maniera più redditizia.

Questa costante appropriazione di materiali e ricchezze è alla base di tutto: *Eve* è incentrato sui soldi. Il gioco possiede una delle economie virtuali più complesse che si siano mai viste in un videogioco, tant'è che Emilsson e il suo team di programmatori hanno sviluppato meticolosamente un'infrastruttura di supporto alle azioni del giocatore, alla domanda e all'offerta. Chiaramente orgoglioso del risultato, Emilsson racconta di quando l'aspetto commerciale di *Eve* è stato discusso durante una conferenza sull'economia delle risorse naturali tenutasi presso la University of Iceland. I ricercatori

> "All'inizio può essere difficile per un nuovo giocatore capire cosa debba fare. Soprattutto se non capisce come funzioni il gioco o come comportarsi"

Sebbene non sia il gioco più accessibile del mondo, Eve Online vanta oggi una base di utenti superiore alle 50.000 unità. Ma soprattutto, i giocatori coesistono in un unico, immenso e spettacolare universo

Soli contro il mondo

Exodus ha introdotto alcuni elementi di sfida-contro-l'ambiente, in sostanza dei dungeon dove gruppi di giocatori devono affrontare orde di nemici. Come da consuetudine in *Eve*, i dungeon sono dissimili da quelli di un normale RPG e prevedono, ad esempio, che i partecipanti distruggano enormi strutture spaziali orbitanti per aprire portali d'ingresso in nuovi settori nascosti della galassia. L'accesso a questi complessi spaziali è libero a tutti, il che potrebbe renderli popolari luoghi d'imboscata per giocatori-pirata che vogliano attaccare esploratori vulnerabili.

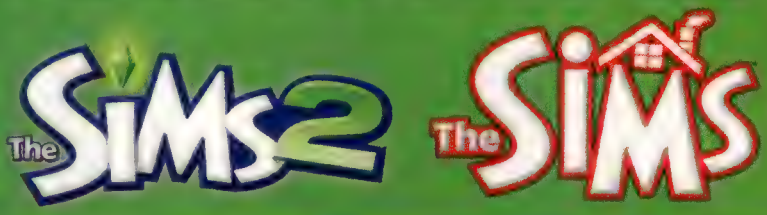
giunti da ogni parte del mondo erano eccitatissimi, non avevano idea che esistessero modelli economici così complessi. Per loro gioia, l'economia di *Eve*, con la sua popolazione equiparabile a quella di una cittadina, esibiva il medesimo andamento di un sistema del mondo reale, dimostrandosi spesso utile strumento probatorio delle loro teorie. Durante la conferenza si è pensato di spingere gli studenti a provare il gioco affinché assimilassero meglio i processi economici. CCP promette che il sistema diverrà sempre più sofisticato grazie alle nuove abilità/modalità introdotte con *Exodus*.

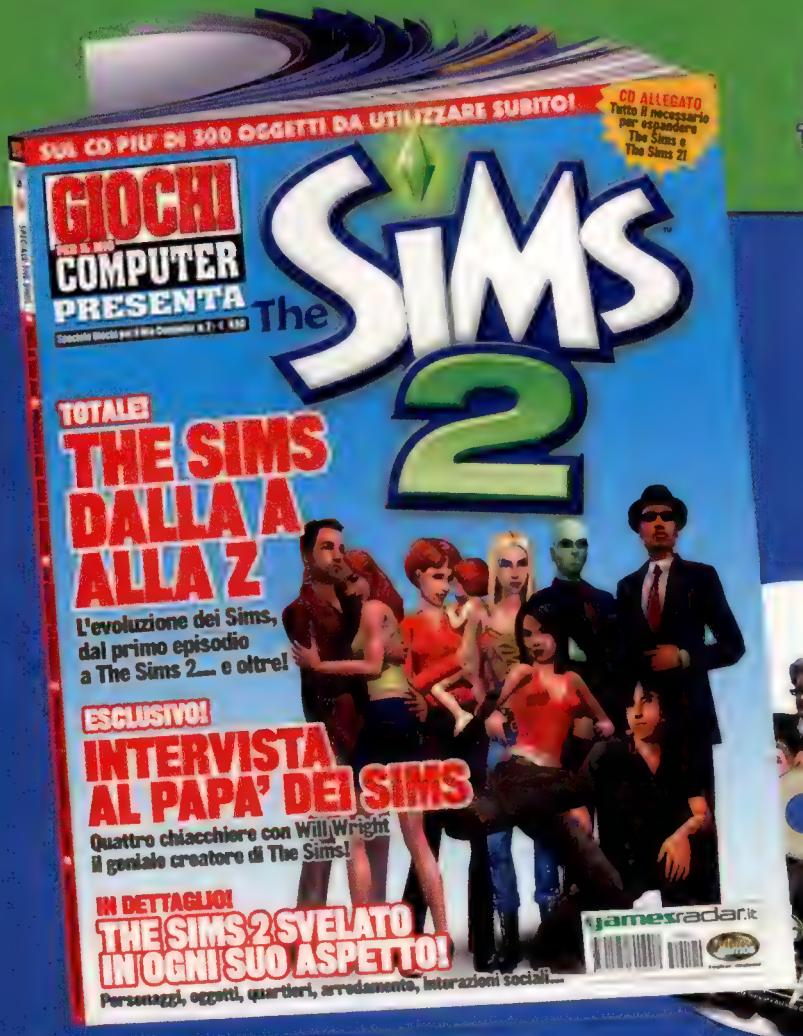
Fare di *Eve* un successo dopo *Exodus* dipenderà in parte dal mantenimento di una economia stabile di modo che i giocatori possano raccogliere i frutti del proprio operato. Un'idea è quella di introdurre le quote azionarie così che una corporazione possa diventare una compagnia pubblica soggetta all'andamento borsistico. Ma per adesso il pericolo di frodi virtuali è troppo elevato e CCP sta cercando di capire come costringere un'idea così ambiziosa fra le pareti di un mondo virtuale.

Il team islandese si aspetta di lavorare su *Eve* ancora per diversi anni e, dice Emilsson, continuerà a sviluppare il progetto fino a quando ci sarà gente desiderosa di giocarci: "Quando parliamo di futuro abbiamo in mente sempre un futuro molto lontano. C'è un futuro immediato su cui stiamo lavorando e poi un altro futuro di cose su cui potremmo lavorare nel tempo. È una strada lunga". Per dimostrare il concetto Emilsson sfodera una demo che mostra come atterrare sulle superfici dei pianeti possa funzionare in un gioco che, finora, è stato interamente basato sullo spazio aperto. Una caratteristica che apre le porte ad un universo composto da decine di migliaia di lune e pianeti. "Siamo esattamente l'opposto di *Star Wars: Galaxies*", dice Emilsson. "Il nostro gioco sta crescendo verso l'interno". Ancora una volta CCP nuota controcorrente e, almeno fino adesso, sembra funzionare.

Hilmar Petursson ha iniziato a lavorare ad *Eve* come programmatore capo, ma è ora amministratore delegato e coordina gli sforzi titanici del suo talentuoso team

La rivista che svela tutto su





IN EDICOLA DALL'11 MARZO A SOLI 4,90 EURO!

- Un CD con centinaia di file tra oggetti, abiti e contenuti speciali per The Sims, The Sims 2 e relative espansioni
- Tutto quello che bisogna sapere sui propri Sims, dalla culla alla tomba
- Una panoramica completa sul fenomeno The Sims
- L'intervista esclusiva a Will Wright, il creatore di The Sims

Realizzata dallo stesso team di

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

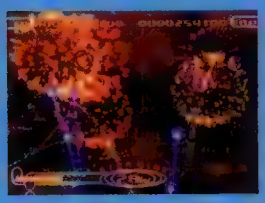
Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES, Maxis e il logo Maxis sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta i giochi esclusivamente in base alla qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

Fantavision (PS2, SCEI)
Prima di *Rez*, il puzzle game Sony aveva già provato a realizzare un concept basato su effetti sonori roboanti ed esplosioni di luce. Un titolo sottovalutato



Donkey Kong: Jungle Beat (GC, Nintendo)
Era dai tempi di *JSR* che la ricerca di combo non veniva premiata con animazioni tanto esaltanti. Un gioco la cui innocenza cela una sfida incredibile

Frequency (PS2, SCEI)
Sebbene *Amplitude* vanti su un design più adatto alla MTV generation, la selezione musicale e lo stile del prequel rimangono ineguagliati e inossidabili

Breakdance (C64, Epyx)
Un gameplay ripetitivo e un comparto audiovisivo aberrante rendono il titolo Epyx il gioco ideale su cui smaltire una sbornia colossale

Videogiochi 'home made'

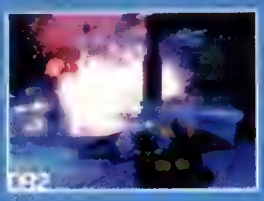
I publisher dovrebbero passare più tempo in casa

Tutti sanno cosa aspettarsi da un gioco fatto in casa: un'idea carina con una realizzazione tecnica altalenante e un gameplay talvolta buggato. Ciò che uno non si aspetta da un gioco simile è un prezzo di 39,99 € (compresa però la spedizione a casa) e una presentazione curata sotto ogni punto di vista. In altre parole, uno non si aspetta *Darwinia* (p. 107).

Definirlo 'fatto in casa' è riduttivo, naturalmente: solo perché il gioco è stato partorito nella stanza da letto del suo designer anziché in uno studio megagalattico con sedie in pelle umana non significa che il consumatore non si trovi di fronte a un'operazione commerciale eseguita con la massima professionalità. Il primo titolo di Introversion, *Uplink*, ha ottenuto abbastanza successo da finanziare lo sviluppo di un nuovo gioco. E dal momento che la softco inglese è uno sviluppatore come gli altri, ha tutti i diritti per far pagare il proprio gioco esattamente come i propri concorrenti più blasonati. Il processo di acquisto via web (www.darwinia.co.uk) potrà non attirare molti giocatori, abituati a coltivare un rapporto di fiducia col proprio negoziante, ma nell'attesa di un distributore che porti il gioco nelle nostre lande, questo rimane per ora l'unico modo per ottenere *Darwinia*.

Ciò che il titolo Introversion offre per 40 euro scarsi è una serie di cose non ancora alla portata di diversi publisher. Per cominciare, la confezione è particolarmente elegante, con un design accattivante che riesce a trasmettere lo stile del gioco e a dare qualche dettaglio sulla trama senza perdere in stile. La mascotte, semplice ma gradevole, è un altro plus: Sony sta provando da ormai un decennio a proporre un personaggio col medesimo charme e la stessa riconoscibilità di quelle cinque linee che appaiono sulla scatola di *Darwinia*. Senza successo. E una volta cominciata una partita, il giocatore viene accolto da una serie di introduzioni che promuovono un'immersività e un senso d'identità eguagliate solo dai migliori titoli dal budget colossale (*Vice City*, tanto per dirne uno). *Darwinia* offre esattamente quanto ci si potrebbe aspettare (un game design bizzarro e alternativo al punto di risultare persino eccessivo per alcuni giocatori), ma il fatto che riesca a tenere testa ai publisher più quotati per tutto ciò che circonda il gioco vero e proprio dovrebbe essere motivo di riflessione.

Quanto detto non vuol significare che *Darwinia* possa competere con la maestosità di colossi come *Rome: Total War* o *Half-Life 2*: in Introversion sono coraggiosi, ma non pazzi. E non ci sono dubbi che ogni scelta di game design sia stata adattata alle risorse limitate a disposizione dello sviluppatore. Ma quando ciò è stato fatto con criterio, non può che essere motivo d'orgoglio per il team inglese. A pagina 014 Will Wright esprime tutta la propria preoccupazione per i costi crescenti nella creazione di contenuti videoludici: in un periodo in cui i videogiochi sembrano ancora più impegnati a scimmiottare Hollywood che a forgiare un'identità propria, potrebbe essere proprio lo sviluppo 'casalingo' a dare l'esempio per tutti.



Resident Evil 4 (GC) p086
Devil May Cry 3 (PS2) p090
Oddworld: Stranger's Wrath (Xbox) p092
Star Wars: Republic Commando (PC, Xbox) p094
Project: Snowblind (PS2, Xbox, PC) p096
Cold Fear (PC, PS2, Xbox) p098
TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC) p100
Mercenari (PS2, Xbox) p102
Splinter Cell: Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GC) p104
MechAssault 2: Lone Wolf (Xbox) p106
Darwinia (PC) p107
Champions: Return to Arms (PS2) p108
Samurai Western (PS2) p109
Suikoden IV (PS2) p110
Virtua Quest (PS2, GC) p111
The Punisher (PC, PS2, Xbox) p112
Nano Breaker (PS2) p113
[illegible] p114
Dead or Alive Ultimate (Xbox) p115
Kuon (PS2) p116
Death by Degrees: Seduzione Totale (PS2) p117
Donkey Kong: Jungle Beat (GC) p118
Mario Party 6 (GC) p119
Catch, Touch, Yoshi! (DS) p120
Donkey Kong: King of Swing (GBA) p122
EyeToy: Antigrav (PS2) p123
Chaos Field (DC, PS2, GC) p124
Psyvariar 2: Ultimate Final (PS2) p125
Altered Beast (PS2) p126
Neo Contra (PS2) p127
GTR (PC) p128
Ski Racing 2005 (PC, PS2, Xbox) p129
NFL Street 2 (PS2, Xbox, GC) p130
NBA Street V3 (PS2, Xbox, GC) p131

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

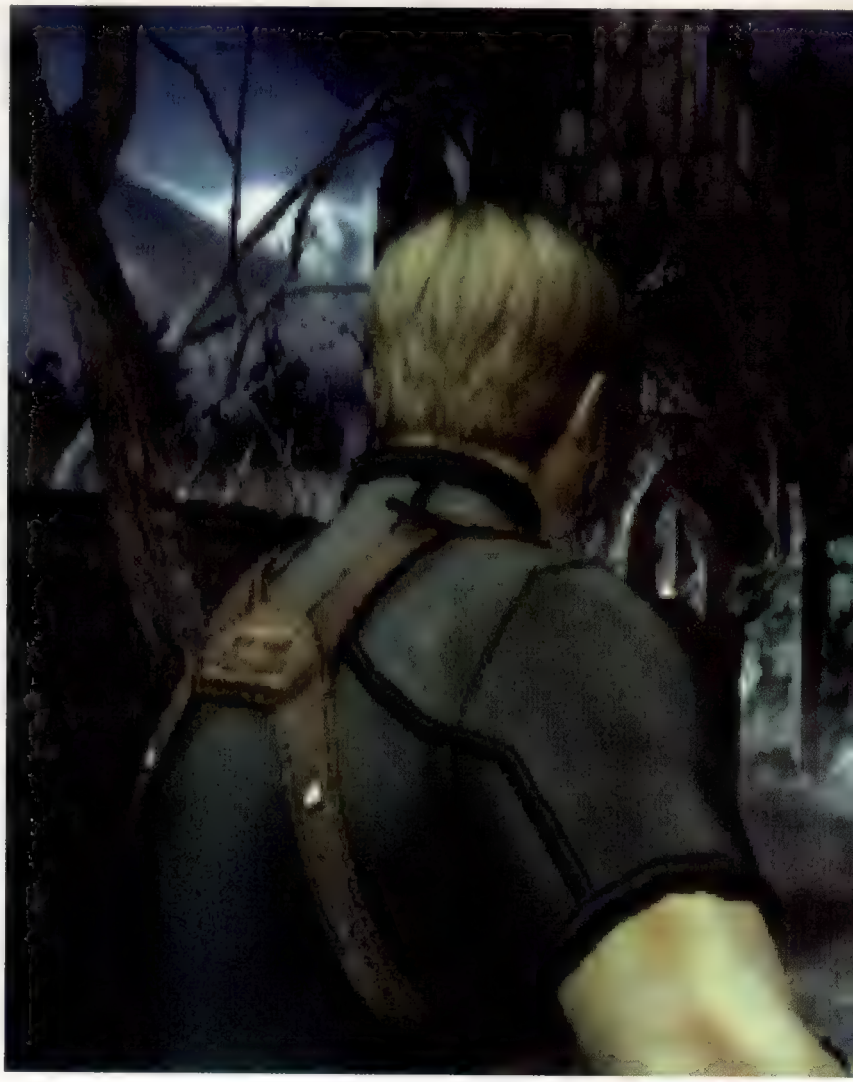
Resident Evil 4

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno (Production Studio 4)**

La possibilità d'impartire comandi ad Ashley mediante la pressione del tasto 'X' permette di organizzarne meglio la difesa, ma i due personaggi non sono alternabili come accadeva in *RE0*

Il bosco appare ancora più inospitale dopo aver sventato l'assalto di tre contadini armati di accette e forconi. Una nervosa occhiata alle spalle mostra i loro corpi inerti, ormai privi di vita. In lontananza fa capolino un piccolo villaggio rurale, dove alcuni abitanti sembrano intenti a celebrare un sacrificio umano. Un 'comitato di accoglienza' si avvicina minaccioso emettendo grida e imprecazioni nell'idioma locale. Quindi si scatena la caccia all'intruso. Con pochi proiettili residui per organizzare una buona difesa, Leon è costretto a ripiegare velocemente dentro una casa fatiscente. Bloccare la porta con un mobile serve a poco: mossi da un implacabile sentimento xenofobo, gli assalitori stanno penetrando nell'edificio dalle finestre al piano superiore...".

"Superato il salone, Chris imbocca uno stretto corridoio parzialmente illuminato da lampade ad olio, mentre l'elegante parquet amplifica il suono cadenzato dei suoi passi. La cinepresa resta ferma sul poliziotto, così da celare le due estremità del locale. Dalla sinistra provengono alcuni rumori raggelanti, come il suono di un macabro banchetto. Chris prosegue cautamente verso quella direzione, fino a rivelare cosa ci cela nell'ombra: una figura putrescente è riversa sul corpo di un uomo in uniforme. Lo zombie si volta lentamente verso l'obiettivo, con la bocca bagnata di sangue, lo sguardo animato da una luce spettrale...".



"Torme di avversari corrono, schivano proiettili, sfondano porte e finestre. Imbracciano forconi, lanciano asce o coltelli. E sanno sparare"

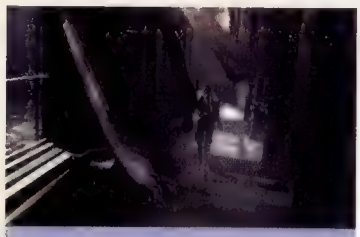
Basta provare ad immaginare le ipotetiche sceneggiature di *Resident Evil 4* e del capostipite uscito nel 1996 per intuire le differenze che attraversano i due capitoli. Laddove *Resident Evil* sfruttava le limitazioni visive legate agli angoli di ripresa per 'inscenare' un orrore vissuto con relativo distacco, *Resident Evil 4* promuove una maggiore immedesimazione sganciando la telecamera dal cavalletto per piazzarla direttamente alle spalle del protagonista.

Nonostante i molteplici richiami a celebri pellicole di genere e un buon doppiaggio in lingua inglese per gli standard del franchise, *Resident Evil 4* vanta una fisionomia più ludica rispetto all'impostazione cinefila dei predecessori, con buona pace di George Romero o Paul S. W. Anderson. L'impronta action rende in un certo senso più accettabile una storia volutamente scarna e banale, dove la premessa del rapimento di Ashley Graham (figlia del Presidente degli Stati Uniti) innesca uno scialbo diversivo alle solite malefatte della Umbrella Corporation che motivavano i precedenti *Resident Evil*. Inoltre, a giudicare dalle connotazioni 'disturbanti' piuttosto che apertamente 'mostruose' delle figure che dominano l'immaginario di *Resident Evil 4*, si direbbe che le suggestioni mistiche di *Silent Hill* e *Forbidden Siren* abbiano fatto breccia nella sensibilità degli sviluppatori.

Dal punto di vista espositivo, il formato video rispecchia in un certo senso il carattere cinematografico della serie, ma l'idea del letterbox non deriva tanto da un preciso orientamento estetico (lo dimostra l'assenza del 16:9 anamorfico, che impedisce una corretta visualizzazione sui televisori widescreen), quanto dalla necessità di 'oscurare' una consistente sezione dell'immagine per alleggerire il carico computazionale. *Beyond Good and Evil* docet. È infatti grazie al notevole realismo estetico, all'accuratezza profusa in ogni espressione facciale e alla qualità degli effetti di luce che il comparto audiovisivo riesce ad instillare quel perpetuo stato di meraviglia tipico del franchise.

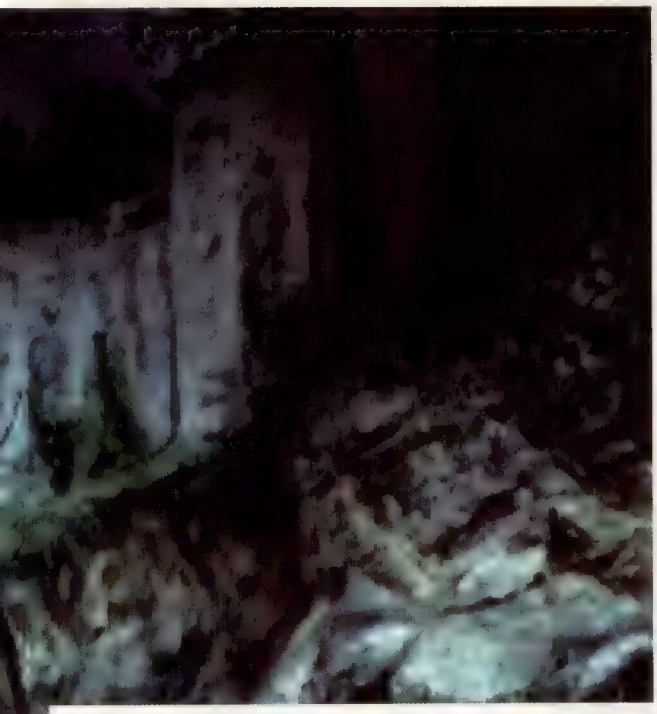
Il fragoroso temporale che accoglie in una delle prime fasi di gioco racchiude tutto il senso di sgomento impresso nell'avventura, priva dei brividi improvvisi che contraddistinguevano le puntate precedenti eppure capace di toccare abilmente i nervi scoperti del giocatore.

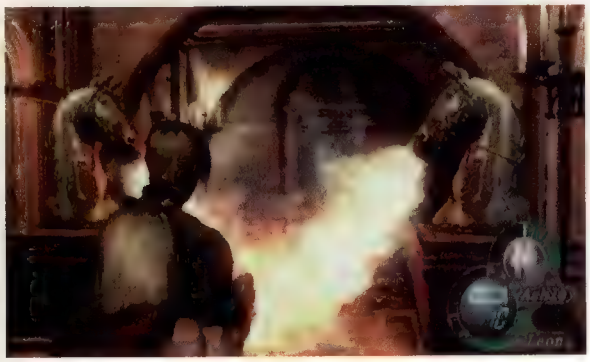
Ma il nuovo approccio formale non si limita a rivestire vecchie dinamiche, denunciando piuttosto un radicale ripensamento del gameplay, ora plasmato ad immagine e somiglianza degli action puri. Se in passato la penuria di munizioni stimolava una condotta estremamente ponderata e guardinga, *Resident Evil 4* impone lo scontro a viso aperto come tattica di sopravvivenza. La sostituzione dei classici morti viventi con esseri umani dotati di una discreta intelligenza rappresenta un azzeccato espediente per rivitalizzare lo spirito 'survival' della collana. Da ogni parte, torme di avversari corrono, si arrampicano, schivano proiettili, sfondano porte e finestre. Imbracciano forconi, lanciano asce o coltelli, si riparano. E sanno sparare. La tena-

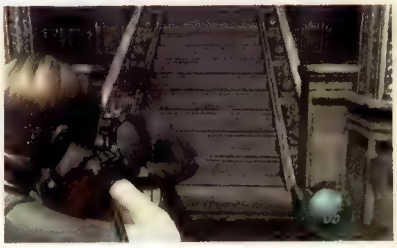


Non c'è 3 senza 4

Lo sviluppo di *Resident Evil 4* muove i primi passi nel 2001 con il fermo proposito di stravolgere i vecchi connotati della saga. Gli interventi operati a livello tecnico e nelle meccaniche di base costituiscono tuttavia il frutto di un graduale processo di perfezionamento, articolato lungo ben tre versioni preliminari. Quella presentata due anni fa all'E3 tradiva una struttura decisamente convenzionale, a partire dall'abusata ambientazione 'domestica'. L'engine tridimensionale comunque già mostrava notevoli segnali di rinnovamento.







Leon appare leggermente spostato sulla parte sinistra dello schermo per non occludere il campo visivo. Un buon compromesso fra la soggettiva e la terza persona, ma quando il nemico attacca proprio dalla sinistra possono insorgere problemi

cia mostrata nell'inseguire Leon è pari alla loro determinazione ed efferatezza. Avvistata la preda, non si danno pace fino alla sua eliminazione (o alla loro), seguendone senza sosta le orme e accorrendo alle grida di avvistamento da parte dei compagni. La fuga, sebbene soluzione apparentemente logica in questo contesto, è invece scoraggiata. Servono piuttosto rapide strategie d'attacco per prevenire le continue incursioni avversarie. L'abbondanza di punti di ripristino (siano essi check point o punti di salvataggio) giunge quindi in risposta alla notevole mortalità che questa impostazione comporta, con ovvi benefici tanto sulla fluidità della progressione quanto sul livello di stress.

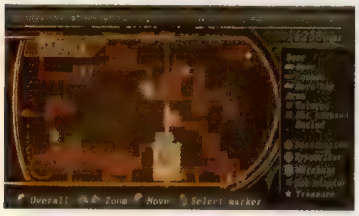
Malgrado il sistema di controllo resti pressoché inalterato rispetto alle passate incarnazioni della serie, la nuova prospettiva ne rende perfettamente accettabile la natura character relative, e la possibilità di piegare leggermente la visuale agendo sulla levetta destra garantisce una maggiore consapevolezza di ciò che circonda. Ma l'aspetto che più di ogni altro beneficia dell'inedita soluzione prospettica è la dinamica dei combattimenti. Qui la strategia (e l'abilità) non si esprime solo nell'uso dell'arma più appropriata al contesto, ma anche nella mira vera e propria, ora libera di sorvolare gli obiettivi per colpirli nei punti 'sensibili', al fine di stenderli con rapidità ed economia. Piantate loro una pallottola in pieno volto per farli indietreggiare barcollando. Sparate ai piedi e li vedrete saltellare sul posto in una smorfia di dolore. Gambizzateli mentre corrono e non potranno evitare di ruzzolare nella polvere. Anche il tempismo ha una sua rilevanza: l'esitazione sul grilletto punisce con la schivata da parte di cervelli consapevoli di essere sotto tiro, mentre liberatori attacchi corpo a corpo si rendono disponibili avvicinando nemici storditi.

Laddove la maggior parte delle insidie 'standard' si propone con sembianze umane, i boss denunciano una coloritura opportunamente mostruosa, incarnazioni di immaginifiche quanto terrificanti combinazioni di devianze fisiche e comportamentali. Sebbene si esprimano nell'ambito di coreografie grandiose e profondamente diversificate, le strategie richieste per averne ragione sono ancora schiave del pattern da apprendere (a proprie spese) e ripetere (metodicamente), affievolendo in parte il tratto epico della messa in scena.

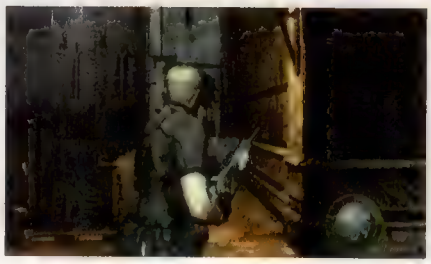
Più in generale, se l'esperienza proposta nei precedenti *Resident Evil* era assimilabile ad una timorosa passeggiata nella casa degli orrori, quella di *Resident Evil 4* è più simile ad una fuga disperata. Una fuga che non ammette soste o esitazioni neanche nelle sequenze d'intermezzo. Un sistema analogo al QTE (Quick Time Event) interferisce infatti con la passività di queste fasi richiedendo l'intervento del giocatore, improvvisamente incaricato di premere una breve sequenza di tasti per sopravvivere ad inattese minacce. E se la sorpresa della prima volta può significare la morte (oltre al versamento del caffé sul divano), la consapevolezza della seconda aiuta fino ad un certo punto dal

Male residente

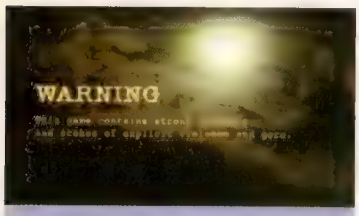
Leon S. Kennedy rappresenta uno dei pochi agganci narrativi di *Resident Evil 4* con gli episodi precedenti della serie. Sei anni dopo la terribile avventura vissuta nel commissariato di Raccoon City insieme a Claire Redfield, Leon (a dispetto del costume bonus mostrato in foto) non veste più i panni dell'agente di polizia ma milita ora in una squadra speciale agli ordini del governo statunitense. Sebbene l'Umbrella Corporation risulti ormai definitivamente caduta in disgrazia, il complotto ordito per rapire la figlia del Presidente riporterà ancora una volta d'attualità il famigerato T-Virus.



Per ogni locazione il mercante mette in vendita una mappa su cui vengono segnalati tutti i check point, i punti di salvataggio, i tesori, le porte chiuse e le aree ancora inesplorate, oltre alla propria destinazione



"Se l'esperienza proposta nei precedenti *RE* era assimilabile ad una passeggiata nella casa degli orrori, questa è più simile ad una fuga disperata"



Autocensura

Il carattere sanguinolento delle sparatorie rappresenta ancora una volta un fattore distintivo per la serie Capcom, nonostante gli innumerevoli tentativi di divieto mossi contro il secondo episodio (che in Italia ha dovuto persino lottare con la magistratura per non perdere il diritto di stazionare sugli scaffali dei negozi). Curiosamente, la versione giapponese di *Resident Evil 4* è censurata rispetto a quella americana. Nello specifico, è impossibile eseguire decapitazioni. La decisione nasce però in seno allo stesso team di sviluppo in risposta alle perplessità sollevate dall'utenza nipponica alle prese con una versione dimostrativa del gioco. L'edizione europea manterrà comunque i medesimi contenuti di quella a stelle e strisce.

momento che la stessa sequenza può proporre arbitrariamente tasti diversi.

La scelta di un villaggio piuttosto che di una magione come luogo d'accoglienza anticipa il carattere arioso di una scenografia che si svilupperà in ambienti decisamente inconsueti rispetto a quanto ha abituato il franchise. *Resident Evil 4* inaugura una netta predominanza degli spazi esterni sulle ambientazioni al chiuso, capovolgendo la formula solo nelle fasi finali, caratterizzate da anguste locazioni interne. Sebbene i puzzle condividano la banalità dei loro antenati, il dirottamento dell'esperienza verso i lidi dell'action game li rende in un certo senso più accettabili, e senz'altro benvenuti per il proprio sistema cardiorespiratorio.

La materia grigia è comunque chiamata in causa durante le trattative con un misterioso venditore itinerante, presso cui acquistare item e potenziare le armi dietro esborso di denaro. L'accumulo di quest'ultimo non è un problema, ma spenderlo richiede un minimo esercizio neuronale dal cui esito risulterà il grado di difficoltà dei momenti a seguire. Inoltre, benché progressivamente espandibile a suon di pesetas, l'inventario è limitato secondo tradizione, imponendo un'attenta opera di selezione ed organizzazione degli oggetti. La soppressione dei famosi bauli comunicanti costringe infatti a sacrificare o ad impiegare subito l'equipaggiamento in esubero, ma non consente di riporlo momentaneamente per terra come accadeva in *Resident Evil 0*. Da quest'ultimo torna invece l'apprezzata gestione simultanea di due personaggi, sebbene Ashley svolga qui un ruolo analogo a quello della piccola Yorda in *Ico*. La ragazza si rivela decisiva solo per sbloccare qualche porta e accedere ad alcune locazioni, ma rappresenta una notevole complicazione negli ambienti 'affollati', dove rischia continuamente di farsi ammazzare o rapire. Il compito di proteggerla si rivela un toccasana per la varietà del gameplay pur aggiungendo momenti di forte frustrazione.

Ancora legato al DNA originario e insieme prodigo di novità in ogni reparto, *Resident Evil 4* riesce a replicare l'impatto rivoluzionario del capostipite senza tuttavia riciclarne l'abusata formula, capitalizzando su un approccio immersivo, suggestionante e frenetico. Per certi versi, è il vero 'Rebirth'. Se il nuovo *Resident Evil* riesce a superare qualsiasi aspettativa persino dopo un'attesa di quattro anni, lo deve a un'azzeccata ibridazione tra vecchie suggestioni in tema survival horror e le solide meccaniche dell'action game, ridefinendo così i confini del franchise per tornare a spaventare sul serio.

Voto: Nove su dieci

PSM PRESENTA

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente

TRUCCHI E SOLUZIONE COMPLETA!

POSTER GIGANTI IN REGALO!

RECENSIONE E ANALISI DI MGS3!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

SPECIALE DA COLLEZIONE

DAL 9 MARZO IN TUTTE LE EDICOLE

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II
Dolby Digital Pro Logic II

La customizzazione di Dante è un'opportunità concessa esclusivamente prima di ogni missione o al cospetto di apposite statue. L'organizzazione dei menu non è un esempio di chiarezza e funzionalità, ma per certi versi rispecchia lo stile barocco dell'opera

Devil May Cry 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)**

Primo ed unico progetto di Shinji Mikami per PlayStation2, *Devil May Cry* ha praticamente inventato un genere. E lo ha fatto nel momento della prima dimostrazione in pubblico, quando sul palco allestito da Sony per la sua conferenza stampa pre-E3 2000 Mikami sfoderò una spada immaginaria per prodursi in una combo che sarebbe diventata il simbolo dello stylish gaming: sciabolata verticale dal basso verso l'alto (Mikami: "swoosh") seguita da una breve raffica di pistolettate (Mikami: "ta-ta-ta"). Un momento indimenticabile.

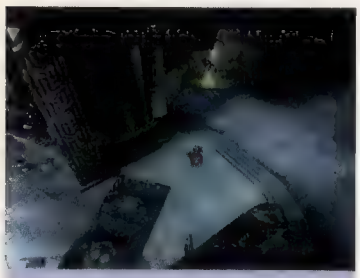
Il seguito è storia nota. E triste. Malgrado il plauso di pubblico e critica, Mikami abbandona *DMC* per venire rimpiazzato dal giovane e misconosciuto producer Tsuyoshi Tanaka, il quale realizza il peggior seguito che i fan potessero temere. All'annuncio del terzo episodio, la lontananza di Mikami (ormai dedito al suo *Resident Evil 4*) e la riconferma di Tanaka smorzano comprensibilmente gli entusiasmi. I lavori su *Devil May Cry 3* procedono quindi in un clima di cinica diffidenza, terminando lo scorso 17 febbraio con la commercializzazione giapponese. Il risultato? È tempo di riconsiderare le proprie convinzioni, perché *Devil May Cry 3* non solo riscatta la pessima performance del prequel, ma si colloca su quel gradino della scala qualitativa (ed evolutiva) che si credeva dominio esclusivo di *Ninja Gaiden* almeno fino alla prossima generazione di console.

"L'elevata difficoltà generale obbliga ad una serrata alternanza di azioni offensive e difensive. Possibilmente all'insegna dello spettacolo"

Forte di una collocazione temporale antecedente agli eventi descritti nel capitolo d'esordio, *DMC3* ritrae un giovane Dante dal carattere esuberante e strafottente. Sulla ventina, agile come una gazzella e forte come un demone, non è il tipo che risponde al telefono alzando la cornetta, ma afferrandola al volo dopo averla fatta saltare con un colpo di tacco al tavolo. Il nuovo Dante di Tanaka è una fresca e gioiosa incarnazione dello stylish come modello di vita. Al confronto, il Neo di 'The Matrix' è un vecchio pugile sul viale del tramonto. Le sequenze non interattive realizzate dal regista Yuji 'Versus' Shimomura sono piccoli gioielli di 'coreografia del combattimento': furibonde e impossibili, sfruttano la malleabilità della rappresentazione digitale per mettere in scena acrobazie iperboliche che neanche 'La Tigre e il Dragone'. Ma diversamente dai filmati diretti da Ryuhei Kitamura per *MGS: Twin Snakes*, la loro eccentricità si sposa perfettamente col contesto sfacciatamente sopra le righe di *DMC3*, funzionando da genuini esaltatori dello spirito stylish.

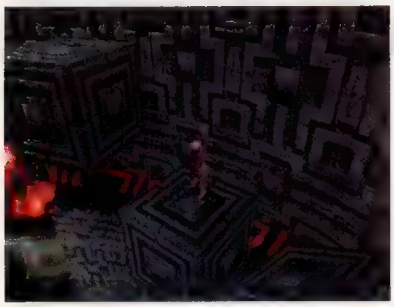
Non che il gioco giocato sia meno efficace in questo senso. Una maggiore compattezza delle aree entro cui hanno luogo gli scontri, unita all'abbonante presenza e alla brillante miscela di nemici, dà origine a risse di grande intensità e tatticismo. I quattro stili di combattimento inizialmente selezionabili (Trickster, Swordmaster, Gunslinger e Royalguard) portano in dote mosse ed attacchi specifici che, combinati alle manovre generiche, producono una sensibile alterazione delle dinamiche di sterminio. Sebbene talune situazioni si prestino all'adozione di stili specifici, nel complesso la scelta è fondamentalmente dettata da questioni di preferenza. Il Trickster unisce i movimenti fulminei di *ZOE2* alle corse lungo le pareti verticali di *Ninja Gaiden*, lo Swordmaster esalta il combattimento all'arma bianca fornendo nuove opportunità di combo, mentre il Gunslinger fa altrettanto con quello a base di armi balistiche (tra cui la formidabile opportunità di dirigere il fuoco di Ebony&Ivory verso due bersagli diversi contemporaneamente). Il Royalguard, infine, si basa su parate e contrattacchi dalla forte pretesa di tempismo (è di fatto lo stile più difficile da addomesticare). E questa è solo la punta dell'iceberg. Ogni stile matura con l'uso arricchendosi di ulteriori mosse. Nuove abilità sono acquistabili dietro esborso dei tradizionali orb, e la medesima moneta di scambio serve anche per upgradare le armi da fuoco. Il tutto è miscelabile a piacere, unendo le abilità legate ad uno stile qualsiasi a quelle associate ad un'arma qualsiasi, e come se questo non bastasse a fare di Dante l'equivalente umanoide di un mech di *Armored Core*, è possibile equipaggiare due armi per tipologia e switchare fra l'una e l'altra (e quindi fra le abilità pertinenti) letteralmente on the fly agendo sui dorsali inferiori. Più in generale, lo spettro evolutivo è così ampio e diversificato da innescare un processo di metamorfosi che vede *DMC3* passare dalla categoria di action game a quella di almanacco del genere stesso. Una profondità formidabile.

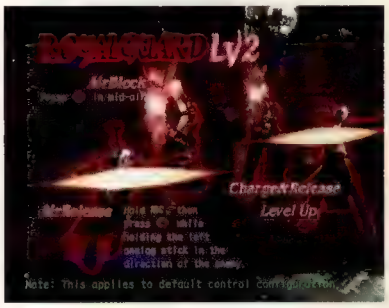
Come intuibile, lungo questo fitto intreccio di stili e dinamiche si distende una curva di apprendimento tutt'altro che ripida. L'elevata difficoltà generale bandisce inoltre tattiche di pestaggio indiscriminato, obbligando ad una serrata alternanza di azioni offensive e difensive. Possibilmente all'insegna dello spettacolo. Il sistema di valutazione monitorizza infatti l'operato del giocatore punendo gli abusi con uno scarso rilascio di orb, e quindi frenando il necessario processo di sviluppo. Ma dove *DMC3* supera abbondantemente tanto il prequel quanto il capitolo d'esordio è nella varietà di situazioni di combattimento. Vuoi proponendo due o tre diverse tipologie di nemici per volta (ciascuno 'problematico' a modo suo), vuoi apparecchiando conflitti in scenografie ostili o sottoponendoli a particolari condizioni, non c'è quasi mai uscio che conduca a



Look at me baby

Gli action game dall'elevato tasso di frenesia sono spesso inficiati da una regia incapace di tenervi testa. *DMC3* tenta di risolvere la questione in modo inedito, vale a dire adottando soluzioni diverse in contesti diversi. Generalmente, gli ambienti chiusi e ristretti propongono la classica telecamera su rotaie, mentre quelli ampi ed ariosi permettono di ruotarla a piacimento agendo sulla levetta analogica destra (o di portarla direttamente alle spalle di Dante). Coadiuvata dal lock-on, è una formula che funziona, magari non perfettamente, ma quanto basta per concentrarsi esclusivamente sull'azione. In ogni caso, anche nel caos più totale, limpidi segnali di natura audiovisiva (una lama che si leva dalla mischia, un grido di guerra che giunge dai margini dello schermo) aiutano ad anticipare il pericolo.





Dita inesperte troveranno impraticabile la possibilità di cambiare arma nel bel mezzo di una combo, ma la ricompensa per chi persevera è devastante. Inoltre, è il modo più rapido e sicuro per meritare una valutazione 'S' e i bonus che ne scandiscono l'accumulo

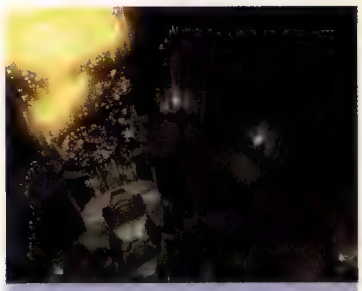
situazioni identiche a quelle appena affrontate. In altre parole, non sai mai cosa ti aspetta.

Sai invece cosa ti aspetta quando ti si para davanti un bosso finale: tanto, ma tanto dolore. Fantastici per varietà morfologica e pattern comportamentali, i boss di *DMC3* sono un concentrato di imponenza, spettacolarità e bastardaggine. Farne fuori uno significa prima morire N volte durante la fase di apprendimento. Quindi morire altre N volte durante la fase 'ora ti faccio vedere io'. L'ironia è che la frustrazione non prende mai il sopravvento sull'entusiasmo, tale è il piacere della lotta. Alcuni sono meno riusciti di altri, certo, ma i migliori (tra cui Agni & Rudra, due energumeni da affrontare in contemporanea) lo sono in senso assoluto. Sintetizzando un'analisi che richiederebbe lo spazio di una guida, pensate a loro come ad un tritacarne e a Dante come al fegatino che ci deve passare attraverso. Illeso.

Forse l'unico vero difetto di *DMC3* è il sistema di salvataggio. Sebbene sia possibile salvare in qualsiasi momento nell'ambito di ciascuna missione, di fatto non è la 'posizione' di Dante a finire sulla memory card, ma il suo stato evolutivo. Detto altrimenti, ogni missione va completata in un'unica istanza. Non c'è modo di salvare prima di un boss per affrontarlo in un secondo momento. Bisogna rifarsi tutto il livello. Fortunatamente, ciascuno dei 21 capitoli di cui si compone *DMC3* è sufficientemente corto (e scorrevole e intenso) da poter essere completato in un lasso di tempo oscillante fra la mezz'ora e l'ora. Boss permettendo, ovviamente. Ma del resto, non è tanto nel viaggio verso il game over definitivo che si misura il progresso nel titolo Capcom, quanto nel potenziamento di Dante e nell'approfondimento delle sue capacità. E da questo punto di vista è decisamente gradita la possibilità di intraprendere qualsiasi missione già completata con successo attraverso apposito menu.

Dalle stelle alle stalle ai confini della galassia. Dopo un esordio eccellente e un drammatico capitombolo nella polvere, il franchise Capcom si rialza con una tale foga da spiccare un balzo nella stratosfera. *DMC3* non si limita a riparare ad un errore, ma perfeziona e supera il capolavoro originale. Un action game gioioso come il suo interprete e che non smette di divertire nemmeno nei titoli di coda. Un nuovo paradigma? Yeah.

Voto: Nove su dieci



Nice trick

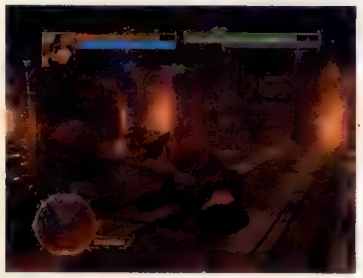
Il level design propone una salutare alternanza di ambienti chiusi e lineari ad altri aperti all'esplorazione. In entrambi i casi il backtracking è ridotto al minimo, e i rari momenti di puzzle solving richiedono poco ragionamento e tanta azione. In un particolare frangente, una criptica insegna invita ad "unire le due sfere". Il giocatore deve quindi far calare dal soffitto due enormi pendoli e colpirli in modo tale che, oscillando, collidano. Per di più entro un certo limite di tempo. Chiamatelo 'action puzzle solving' se volete. La varietà scenografica segna un ulteriore punto a favore dell'opera di Tanaka. Dopo un preoccupante inizio cittadino, presto il teatro degli eventi assume le opportune sfumature gotiche concedendosi una visita nel regno dell'organico e del mistico.

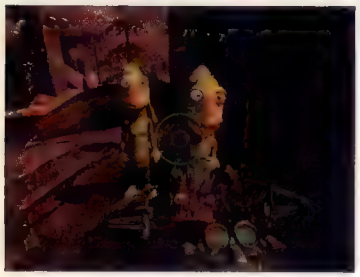
4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Oddworld: Stranger's Wrath

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Oddworld Inhabitants**





Queste bizzarre creature, dalla sguaiata parlantina a metà strada fra Cartman e Yoda, vivono in case di pietra, lontano dalle 'città dei polli'. Sono schive e diffidenti, almeno verso gli 'stranieri'...

Vuoi per la sorprendente qualità generale della produzione videoludica di fine 2004, vuoi per il lancio di ben due nuovi sistemi, vuoi per le peripezie affrontate dal progetto nel corso della sua sofferta gestazione (passato da Microsoft ad Electronic Arts, previsto anche per PS2 e poi solo per Xbox), *Oddworld: Stranger's Wrath* piomba sugli scaffali dei negozi preceduto da una scarsa esposizione sui media specializzati. Il che è probabilmente uno dei tanti pregi dell'ultimo lavoro diretto da Lorne Lanning.

Sarebbe facile cadere nell'errore di sopravvalutare *Stranger's Wrath* traditi dall'effetto sorpresa, ma la verità è che il primo titolo di *Oddworld Inhabitants* estraneo all'epopea di Abe è davvero il più fresco, innovativo e riuscito che la casa californiana abbia mai prodotto. Non inventa un genere nuovo, non è rivoluzionario, ma la sua interpretazione dell'action game è così personale e 'bizzarra' da risultare genuinamente unica.

Stranger è un cacciatore di taglie, ha appena catturato una preda e deve recarsi in città per incassare la ricompensa. Quando il giocatore ne assume il comando, sono queste le uniche informazioni di cui dispone. Come l'incipit di *Ico*, quello di *Stranger's Wrath* non offre alcun indizio sul futuro che attende o sulla propria provenienza, limitandosi a tracciare il profilo di una (seppur eccentrica) 'simulazione di bounty hunter' fine a se stessa. Ma è solo un formidabile inganno teso ad appesantire la gravità delle scoperte che verranno. Da vuoto esecutore della propria volontà, Stranger si trasforma in personaggio motivato da questioni personali, ambasciatore di un messaggio forte e inatteso. Non sarà certo **Videogiochi** a dirvi di che si tratta, ma vi basti sapere che il colpo di scena che stravolge l'avventura poco dopo il giro di boa concretizza splendidamente le potenzialità comunicative del medium.

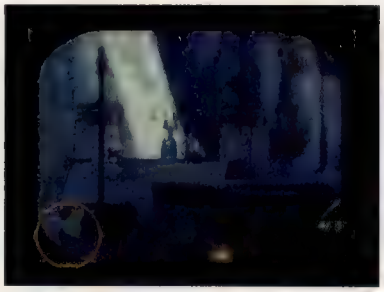
"Il primo titolo di Oddworld estraneo all'epopea di Abe è davvero il più fresco, innovativo e riuscito che la casa californiana abbia mai prodotto"

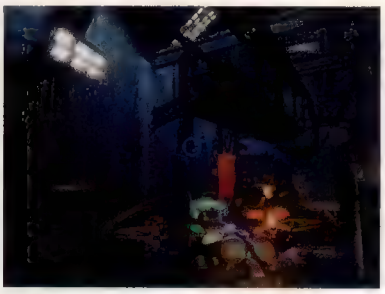
Semplicità

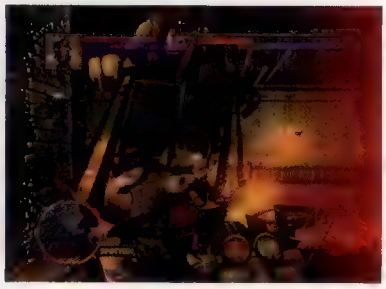
Stranger's Wrath è uno di quei rari videogiochi in grado di celare la loro complessità piuttosto che esporla. Una mappa indica il prossimo obiettivo da raggiungere e se non sapete esattamente come arrivarci basta premere X nei pressi di un passante qualsiasi per ottenere l'informazione del caso. Non sapete cosa fare? Di nuovo, premete X in assenza di NPC nelle immediate vicinanze e Stranger provvederà ad illuminarvi ripetendo a se stesso il da farsi. La navigazione della città si basa sulla facile lettura delle indicazioni stradali e quando un nuovo item si rende disponibile nel negozio locale, il giocatore ne viene informato attraverso l'ammiccante "New Item Available" sotto l'insegna.

Incastonata in polverosi panorami rurali di chiara ispirazione western, la struttura portante di *Stranger's Wrath* è al tempo stesso sequenziale e non lineare. Sebbene il filo narrativo conduca lungo una serie prestabilita di villaggi, questi ultimi funzionano da portali d'accesso a molteplici aree limitrofe interessate ciascuna dalla presenza di malviventi e del rispettivo capobranco. Catturato quest'ultimo, un nuovo sentiero riporta al villaggio dando modo di riscattare immediatamente la taglia e di assumere un nuovo incarico presso il Bounty Store.

La necessità di catturare i fuorilegge per convertirli in denaro aggiunge un pizzico di *Onimusha* alle procedure (sebbene i corpi vadano letteralmente aspirati alla *Luigi Mansion*), facendo degli avversari al tempo stesso minacce temibili e prede necessarie.



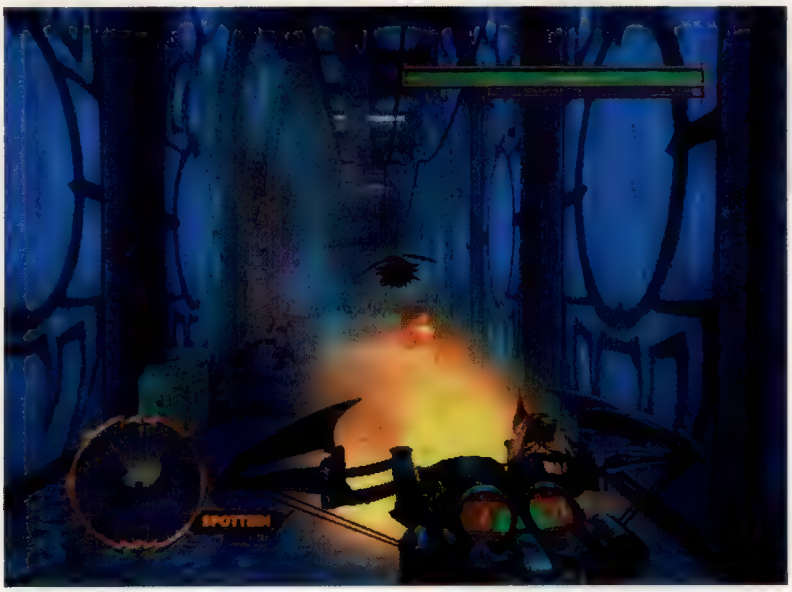


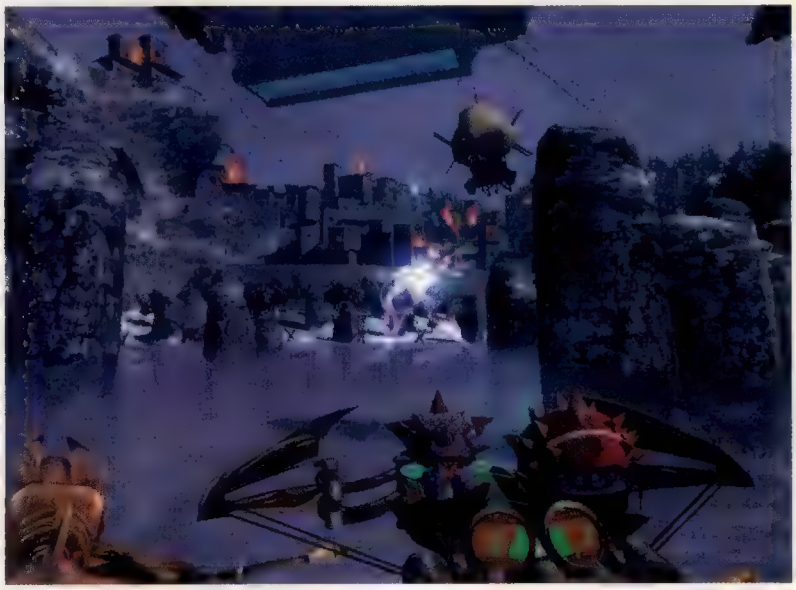


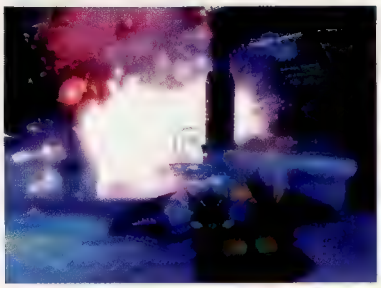
Ciononostante l'autofinanziamento è meno rilevante (e opprimente) di quanto si possa supporre (o temere). Sebbene un criminale consegnato alla giustizia morto non valga quanto uno vivo, il danaro corrisposto al termine di una battuta di caccia è generalmente sufficiente per acquistare l'equipaggiamento necessario ad ammortizzare l'inasprimento degli scontri successivi. Non solo. La seconda parte del gioco, innescata dal colpo di scena a cui si accennava poco sopra, vede l'elemento pecuniario completamente rimosso dall'equazione ed un'assoluta esaltazione di tutto il resto.

Quel 'resto' consiste in un gameplay fondato sulla felice convivenza dell'agilità deambulatoria dell'action game 3D con il combattimento tattico e preciso dello sparatutto in soggettiva. Una semplice pressione sull'analogico destro permette di switchare fra le due opzioni prospettiche con la rapidità e la naturalezza di *Metroid Prime*. In soggettiva, la velocità di marcia non supera quella dei comuni FPS, costringendo a ripiegare sulla terza persona per rapide manovre evasive. In questo caso, malgrado sia curiosamente incapace di arrampicarsi su piattaforme soprelevate facilmente raggiungibili dai suoi artigli, Stranger corre, salta, si issa sulle funi e si produce in animalesche galoppate a quattro zampe braccato da una regia semiautomatica che non dà adito a malumori. Ad un livello più astratto, la soluzione adottata da *Oddworld* restituisce egregiamente tanto la felina eleganza quanto la letale accuratezza del protagonista, stabilendo un precedente che sembra destinato ad ispirare i modelli rappresentativi della prossima generazione.

Come anticipato in sede di anteprima (**VG**010), quella delle 'munizioni viventi' è solo la più appariscente delle caratteristiche di *Stranger's Wrath*. Più significativo è lo spettro di soluzioni tattiche adottabili combinando le







Stranger è un vero duro da film western, un enigma vivente incline al turpiloquio, incapace di ingoiare la saliva e amante degli scherzi che prevedono l'uso dei pugni. Uno dei personaggi più audaci e memorabili della storia recente

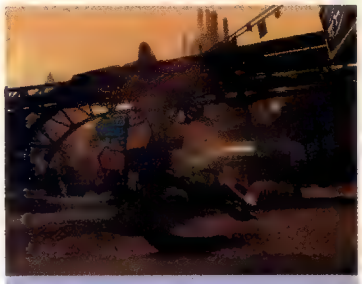
caratteristiche precipue di ciascuna razza. La fauna è equamente ripartita fra esemplari letali e non. Laddove i pipistrelli esplosivi Boombat sono interpretabili come surrogati delle granate, i ragni Bolamite si limitano ad avvolgere il bersaglio con un fascio di ragnatele rendendolo innocuo e scalpitante per il tempo necessario alla cattura. Se le vespe Stingbee sparano pungiglioni a raffica, gli scoiattoli Chippunk si offrono a supporto di subdole tattiche stealth funzionando da richiamo per nemici incapaci di sopportarne gli squittii, mentre i Fuzzle (furiose palle di pelo dalla ricca dentatura aguzza) aggrediscono le carni della vittima costringendola in tarantolati girotondi affogati nel panico. La balestra a doppio carrello brandita da Stranger permette di equipaggiare due tipologie di munizioni per volta, spianando la strada alla sperimentazione combinatoria. Come in *Halo 2*, l'esito di uno scontro dipende dell'accoppiata offensiva prescelta, e sebbene sia inevitabile sviluppare preferenze, il gioco riesce a stimolare il cambiamento ora alternando situazioni diversificate, ora limitando il numero di munizioni trasportabili per punire con lo spreco l'impiego di animali inadeguati.

Stranger's Wrath si dimostra invece più permissivo nelle battute finali, allorquando la pressoché infinita disponibilità di munizioni (recuperate direttamente dai nemici abbattuti) unita al potenziamento nel frattempo occorso all'armamentario, innesca un assopimento del pensiero tattico a beneficio del puro istinto blastatorio. Non si tratta di una degenerazione, si badi, ma di una liberatoria esaltazione del combattimento più distruttivo ed esplosivo, assolutamente conforme all'entusiasmo promosso dagli eventi.

Forse l'unico difetto di *Stranger's Wrath* è la sua lunghezza. Non è eccessiva, ma la ripetitività formale della prima parte (stermina gli scagnozzi, elimina il boss, torna in città, ripeti), aggravata dall'estenuante impegno preteso dai combattimenti, rischia addirittura di portare all'abbandono proprio quando il meglio sta per arrivare. E le dinamiche stealth fanno fatica ad esprimersi quando la voglia di andare avanti si fa pressante.

Ma mai come in questo caso la perseveranza ripaga. *Stranger's Wrath* è un'avventura magnifica nella forma, nel contenuto e nell'esposizione. La sua capacità di immergere in un mondo fantastico e bizzarro, vitale e credibile senza che un solo caricamento comprometta la sospensione dell'incredulità e lasciando che i checkpoint automatici sbrighino le formalità, esprime una notevole comprensione di ciò che fa la differenza fra un buon videogioco ed un videogioco eccezionale. In altre parole, se siete videogiocatori, vi meritate *Stranger's Wrath*.

Voto: Nove su dieci



Strange people

Polli e galline antropomorfi abitano le città di *Stranger's Wrath*, passeggiando e intrattenendosi in conversazioni per le strade. Volendo, la popolazione civile può essere derubata a mezzo percosse, ma non senza ritorsioni. Dopo aver manifestato apertamente la propria ostilità, la città reagisce richiamando gli abitanti nelle case, mentre dalle finestre cominciano a piovere colpi di fucile e il megafono diffonde messaggi di avvertimento e deterrenza. Qualche secondo dopo, la noia prende il sopravvento ("è noioso restare in casa tutto il giorno", recita la voce) e gli abitanti ritornano in strada non prima di aver invitato lo straniero a comportarsi educatamente. Un momento spassoso.

Pentium IV 1,0GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (con VS)
2GB su hard disk

Pentium IV 2,4GHz
512 MB RAM
GeForce 5900 o Ati 9700
2GB su hard disk

Online 16

Star Wars: Republic Comando

Sistema: **PC (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Interno**

Per completare *RC*, un giocatore di media esperienza impiegherà circa 15-20 ore. Le modalità multiplayer include i soliti Deathmatch, Deathmatch a squadre e cattura la bandiera

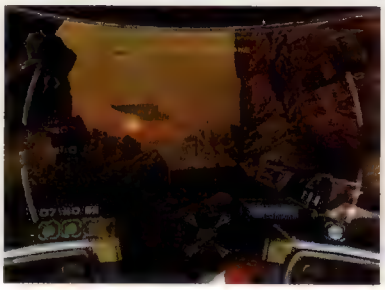
Esplorati i meandri più inaccessibili e nascosti del mondo, del futuro e dell'inferno, gli sparatutto 3D devono per forza di cose inventarsi novità eclatanti per poter anche solo pensare di vedere la parola 'originalità' nelle recensioni che li riguardano. Se il 2004 è stato l'anno di *Doom 3* e di *Half-Life 2* (ma anche di *Far Cry* e *Chronicles of Riddick*) e quindi di una corsa verso la grafica più fotorealistica possibile, il 2005 si annuncia come l'anno del gioco di squadra. Un timido tentativo è stato fatto con *Pacific Assault*, che nel suo assalto alle postazioni conquistate da *Call of Duty* ha introdotto un superficiale sistema di controllo del plotone di marine dispersi nella giungla del Pacifico. Ci proverà ben presto anche *Brothers in Arms* di Ubisoft, che pare quasi un gioco di strategia più che un FPS, un po' come il piacevole *Full Spectrum Warrior*.

Republic Commando sembra inserirsi in questo filone a pieno diritto: sviluppato utilizzando l'eclettico motore di *Unreal*, pone il giocatore alla guida di una squadra d'elite di commando fedeli alla Repubblica, piazzandosi cronologicamente tra il secondo e il terzo episodio della nuova trilogia di 'Guerre Stellari' (con un certo tempismo, considerando che il terzo episodio arriverà nelle sale cinematografiche il 20 maggio). Chi sta leggendo avrà sicuramente un'idea, anche se vaga, di quanto successo nei film di George Lucas: per i due o tre smemorati asceti che seguono gli eventi mondani solo tramite le pagine di **Videogiochi**, basti sapere che nella nuova trilogia si scatena la famigerata Guerra dei Cloni, in cui la Repubblica sostenuta dal consiglio Jedi ricorre all'utilizzo di un vasto esercito di cloni per tentare di arginare le pretese separatiste degli Scissionisti. In buona sostanza, i cloni di 'Episodio II' (e di Republic Commando) sono cronologicamente e geneticamente i 'papà' dei ben più temibili e riusciti Storm Trooper imperiali di Darth Vader. L'utente inizia la sua avventura partecipando alla battaglia su Geonosis ritratta alla fine di 'Episodio II', ma parallelamente rispetto alle truppe ordinarie di cloni. Del resto fa parte dell'elitario corpo dei commando-cloni, pertanto non affronta i nemici in mezzo al deserto pietroso di Geonosis, come la maggior parte della carne da cannone repubblicana, ma infiltrandosi dietro le linee nemiche per un attacco chirurgico.

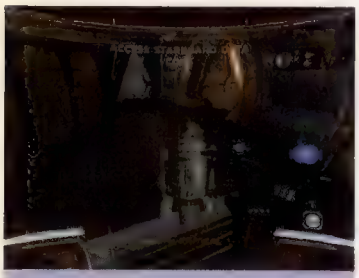
L'impatto grafico è più che lodevole: architetture ben disegnate, nemici molto particolareggiati, commando-cloni più che caratteristici. Colpiscono soprattutto le animazioni dei propri compagni di viaggio, imprevedibilmente realistiche e complete. Sorprendentemente, pur avendo finito il gioco su due sistemi diversi (uno a base Nvidia, uno a base Radeon), **Videogiochi** non ha incontrato un singolo bug o crash, eccettto uno sparuto Commando 'intrappolato' dietro un oggetto. Niente braccia o gambe che penetrano i muri, niente clipping aberrante. Una rarità, di questi tempi.

La struttura dei livelli è molto lineare, al punto che si può considerare *RC* come un unico, lunghissimo percorso, in cui si ripete ciclicamente la sequenza 'corridoio con qualche nemico/stanza con tanti nemici/stanzetta con munizioni e distributori di Bacta per recuperare le forze'. Cosa differenzia *RC* da un simulatore di tunnel dell'amore a tema 'Guerre Stellari'? Innanzitutto la trama, che sebbene non raggiunga l'eccellenza di *KOTOR 2*, è sufficientemente coinvolgente da spingere il giocatore ad andare avanti. Inoltre, sebbene *RC* sia sotto tutti punti di vista un FPS molto diretto e senza troppi fronzoli strategici, il fatto che venga ogni volta assegnato un obiettivo chiaro e distinto aiuta a non perdere la bussola. Si sa sempre *cosa* bisogna fare, anche se non c'è *niente altro* da fare. Infine, i game designer americani hanno inserito una valanga di nemici che il giocatore, da solo, non riuscirebbe mai a massacrare senza ricorrere agli sporchi trucchi del Lato Oscuro. Bastano poche partite per capire come il gioco di squadra sia fondamentale per riuscire a vedere la fine. I cloni non solo seguono pedissequamente il protagonista ovunque abbia l'accortezza o l'ardire di condurli, ma sono anche in grado di eseguire ordini semplici, come attaccare un nemico designato.

La squadra rispetta anche un ordine di 'atteggiamento tattico': in sostanza, è possibile dirle di avanzare sparando a tutto ciò che apparentemente è ostile, di difendere la posizione, di ritirarsi, e via dicendo (da que-

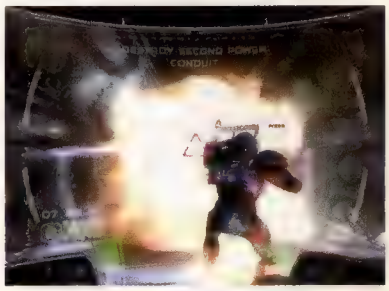


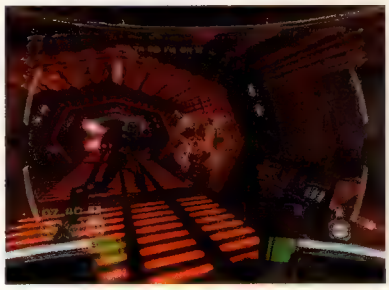
"Bastano poche partite per capire che il gioco di squadra è fondamentale per vincere. Non si tratta solo di un rimedio alla propria pigrizia"



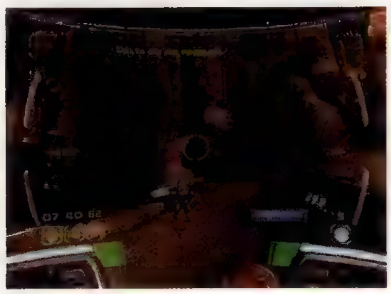
Tocchi di classe

Si capisce immediatamente che si sta giocando a un titolo ispirato a 'Guerre Stellari' appena si scopre il 'nome' del proprio alter ego: RC – 1138. 'RC' sta per 'Republic Commando', mentre 1138 è un evidente riferimento al lungometraggio 'THX 1138' di George Lucas. I particolari in grado di strappare un sorriso sono numerosi: in un livello si trova una spada laser abbandonata per terra (e non è possibile raccoglierla), con il proprio Commando che esclama qualcosa del tipo "Armi per periodi più civilizzati". Aspettatevi inoltre frequenti battute dai propri commilitoni. Uno dei tre ha uno spiccato senso dell'umorismo: ad esempio, incontrando un nugolo di nemici robotizzati, esclamerà "Questi sono i droidi che stiamo cercando" (citazione da 'Guerre Stellari', quando gli Storm Trooper tentano di fermare Luke e Obi Wan mentre entrano a Mos Esley).





La versione PC presenta salvataggi liberi e quick save, oltre ai 'salvataggi a punti' della controparte Xbox. Ogni volta che si completa una missione (in totale sono tre) viene sbloccato un contenuto extra, ovvero un filmato del 'making of' di *RC*



sto punto di vista, si nota una somiglianza con *Pacific Assault*). I livelli sono inoltre cosparsi di 'hot spot' presso i quali è possibile assegnare ai propri compagni ordini speciali. Davanti a una porta sigillata si può ordinare loro di far saltare la serratura o di violare il computer che la controlla, un bidone rovesciato può diventare un punto da cui cecchinare o lanciare bombe, e via dicendo.

Non si tratta solo di un metodo per rimediare alla propria pigrizia: spesso e volentieri *bisogna* utilizzare il gioco di squadra per sopravvivere. Ad esempio, capiterà spesso di incappare in un 'distributore di droidi': in sostanza, è un'enorme macchinetta del caffè che fa apparire ostili droidi da combattimento invece che bicchierini pieni di liquido nero, senza dover nemmeno inserire le monetine. A meno di non voler passare la notte a distruggere droidi, l'unico metodo per sbarazzarsi di questi distributori è piazzarci una carica, azione che presenta l'intrinseca difficoltà di badare ai nugoli di nuovi droidi che si risentono dei propositi dinamitardi. Ecco quindi che per salvare la giornata si deve spedire un proprio collega a posizionare la carica, gli altri due a tenere a bada i droidi che appaiono a ritmo sempre più preoccupante, mentre il protagonista pensa agli altri nemici. Meglio di un orologio svizzero: sembra di essere veramente un sergente maggiore di un film di guerra dei bei tempi andati.

In mezzo a cotanto realismo nella tattica di squadra, stupisce scoprire che i programmatori di Lucas, come quelli di EA prima di loro, abbiano deciso di rendere i soldati a disposizione del giocatore praticamente immortali: possono essere colpiti e feriti, possono stramazzare a terra privi di sensi, ma non importa quali devastanti ferite abbiano subito, potranno essere sempre rianimati, dal giocatore o da un altro componente della squadra. All'inizio, vedere un clone che salta per aria a causa di una mina, mentre una torretta blaster (quelle che tirano giù i caccia X-Wing, per intenderci) lo sta già tartassando, e rialzarsi dopo essere stato medicato per qualche manciata di secondi fa quantomeno storcere il naso.

D'altra parte, si scopre ben presto che questo è l'unico metodo per far risultare *Republic Commando* un *gioco* piuttosto che un simulatore di balia in cui si è chiamati a correre da una parte all'altra del livello per mettere al sicuro i propri commando dal fuoco nemico. Purtroppo, fino a quando l'IA non evolverà dallo stadio semi-kamikaze in cui latita ora, bisognerà accontentarsi di questi escamotage. Eppure gli orchi di *Warcraft 3* non sembrano così fessi, dopo tutto...

Voto: Otto su dieci

Armi e granate

I commando utilizzano un'arma che è il corrispondente futuristico del coltellino svizzero multiuso: è insieme blaster, fucile di precisione e lanciarazzi. Non manca poi una lama a scomparsa per gli incontri più ravvicinati. Il commando può inoltre raccogliere un'arma aliena tra quelle abbandonate dai nemici: il blaster ha infatti una carica totale di soli 300 colpi, davvero pochi considerando che per abbattere uno dei droidi 'medi' ne servono un centinaio, e quindi sarà spesso necessario usare quest'arsenale decisamente... particolare. Tra la decina di armi a disposizione, merita menzione la balestra wookie, il letale fucile a concussione, un lanciarazzi wookie da far invidia a quello di *Soldier of Fortune* e un paio di mitragliette/fucili degli schiavisti.

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	PS2, Xbox (16)
LAN	PS2, Xbox (16)
Contenuti scaricabili	Xbox

La resa delle armi è ottima, tanto nel sonoro quanto nelle ripercussioni sui bersagli. In foto, il fucile a pompa affida alla fisica ragdoll le sorti di una delle sue numerose vittime

Project: Snowblind

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Crystal Dynamics**

Pur nascendo come spin-off di *Deus Ex*, il progetto d'esordio di Crystal Dynamics nell'ormai ribollente settore degli FPS ha acquisito nel corso della sua gestazione una tale autonomia caratteriale da imporre una completa revisione del titolo, tradotto dall'iniziale *Deus Ex: Clan Wars* nell'attuale *Project: Snowblind*. Piuttosto che limitarsi a svuotare la fonte d'ispirazione dei suoi elementi ruolistici per realizzare un videogioco d'appendice, il team californiano ha dato prova di un'insperata dimestichezza col genere, riscrivendo l'opera di Ion Storm secondo la grammatica dell'action game moderno. Il risultato è uno sparatutto senz'altro più 'digeribile', ma anche sorprendentemente completo e all'avanguardia.

I sovrumani poteri di derivazione bio-ingegneristica e il vasto repertorio di armi e gadget futuristici tramandati da *Deus Ex* sono agenti di un'esperienza blastatoria al tempo stesso tradizionale e inconsueta. A strumenti offensivi classici come la pistola silenziata, il mitragliatore o il bazooka, l'armamentario proposto da *Snowblind* ne affianca di meno convenzionali come il Rail Laser, il cui raggio può perforare qualsiasi elemento scenografico (una caratteristica letale se combinata all'uso della visione bionica, funzionalmente analoga a quella termica), o il Flechette Rifle, capace di vomitare uno sciame di particelle elettriche che come un branco di piranha migra da un nemico all'altro friggendone le carni. Quasi ogni arma dispone inoltre di un fuoco primario e secondario: il fucile da cecchino può ad esempio iniettare un virus neurale nei bersagli umanoidi per 'convertirli' alla propria causa (con ovvie ripercussioni sui loro ex-colleghi) mentre quello a pompa dispone di pallettoni adesivi a scoppio ritardato. Fra le granate (a frammentazione, a impulsi EMP o a gas) trovano inoltre alloggio gli Spider Bot, piccoli automi aracniformi che accompagnano ovunque, aggredendo con scariche elettriche eventuali assalitori. Per mezzo della pistola Ice Pick è dato modo di interfacciarsi a diverse apparecchiature elettroniche quali torrette mitragliatrici, mech e gli stessi Spider Bot per manovrarle in remoto e risolvere conflitti a fuoco senza esporsi. Grazie alla mimesi ottica, postazioni di sorveglianza possono essere aggirate e le guardie impallinate alle spalle, mentre l'accelerazione dei riflessi trasforma in saette agli occhi del nemico rallentando l'azione a video con un gradevole effetto slow-motion. E laddove la sparatoria dovesse infuriare in luoghi sprovvisti di ripari, il Riot Wall permette di 'piantare' al suolo temporanee barriere energetiche dietro cui riprendere fiato. Non mancano, infine, sistemi di locomozione e sterminio come automobili (per travolgere), mezzi blindati (per demolire) e mech a comando manuale (per scatenare il panico nelle fila nemiche).

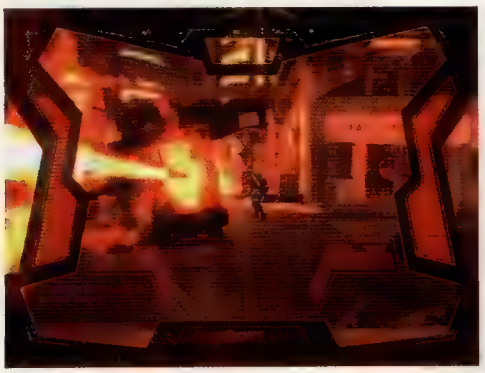
> "L'azione scorre fluida e brutale, in una coreografia di traccianti, schegge di cemento e corpi proiettati in aria dalle deflagrazioni"

L'azione scorre fluida e brutale in *Snowblind*, in una coreografia di traccianti, schegge di cemento e corpi proiettati in aria dalle deflagrazioni, mentre le dinamiche spaziano dalla caotica guerriglia urbana combattuta al fianco di alleati (dove l'efficacia del proprio operato incide sul numero di compagni che seguiranno lungo il tragitto) a temerarie operazioni solitarie uno-contro-tutti. Oltre alla varietà di armi, gadget e poteri bionici, anche gli scenari stimolano la sperimentazione proponendo condotti d'aerazione a supporto delle infiltrazioni o sentieri alternativi utili all'elaborazione di nuovi approcci alle medesime situazioni. Dai quartieri di una metropoli modello 'Blade Runner', agli oscuri corridoi del suo sistema fognario, dalle celle di un penitenziario in rivolta agli asettici androni di un laboratorio scientifico, le ambientazioni si distinguono per varietà architettonica piuttosto che meramente estetica. Sebbene la fisica sia tutt'altro che pervasiva (il che rende di fatto inutile uno dei gadget più intriganti del gioco, il Kinetic Kicker, una pistola magnetica analoga alla Gravity Gun di *Half-Life 2*), gli sviluppatori hanno escogitato un astuto sistema di 'demolizione circostanziale' in virtù del quale collassano solo quelle strutture (muretti, colonne, finestre e quant'altro) che il giocatore è portato a sfruttare come riparo o verso le quali è probabile che decida di esplodere pezzi di mortaio. Se una granata è normalmente incapace anche solo di scalfire una parete, lanciarne una verso la balconata abitata da un mitragliere può provocare lo sventramento del palazzo. In altre parole, è tutto predefinito, ma trascinati dall'azione e dall'istinto si fa fatica a percepire l'inganno.

In linea con le ultime tendenze in ambito narrativo, Snowblind miscela l'attività blastatoria con brevi sequenze di intermezzo ed eventi in-game tesi a rafforzare il senso del

Multiplayer di classe

Come ogni altro FPS, anche *Snowblind* propone il consueto menu di deathmatch e derivati, ma almeno si sforza di rimescolare le carte in tavola apportandovi alcune modifiche. Ogni partecipante è innanzitutto chiamato a scegliere una classe d'appartenenza (fra le 6 disponibili), in funzione della quale verrà dotato di due armi specifiche e di un altrettanto specifico potere bionico: se lo Sniper imbraccia un fucile da cecchino e può sfruttare la mimesi ottica, lo Scout si fregia del fucile a pompa e della super velocità. In modalità Cattura la Bandiera, il detentore del vessillo (in foto) conserva l'uso delle armi mentre l'impossibilità di saccheggiare i corpi dei caduti unito alla presenza di appositi rigeneratori e distributori di munizioni frena la cieca spavalderia (e il caos) nei deathmatch.



In aggiunta al classico indicatore offerto dal radar, la pressione del tasto Select (Back su Xbox) attiva una guida tridimensionale. La dimensione del punto giallo alla fine del 'tunnel' indica la distanza da punto designato mentre la natura tridimensionale del sistema permette di valutare immediatamente l'altezza del traguardo rispetto alla propria posizione. Una trovata geniale

L'uso di ogni abilità bionica consuma una dedicata riserva energetica, ma laddove l'invisibilità (sopra) è adeguatamente dispendiosa, lo scudo balistico (in alto) è, purtroppo, eccessivamente economico

divenire, risultando in un'esperienza scorrevole e immersiva. Sebbene difficilmente originale, la storia riesce a generare interesse senza compromettere il ritmo e dimostra un'ambizione inversamente proporzionale alla timida esposizione sofferta dal progetto durante il suo silenzioso sviluppo. Inoltre, sebbene corrotto da un character e mechanical design fortemente derivativo, *Snowblind* è uno sparatutto esteticamente notevole, soprattutto nell'ambito dell'offerta PS2. Per ricchezza e varietà di 'effetti speciali' ricorda lo svavillante *ZOE2* di Konami, mentre per stabilità dell'immagine, palette cromatica e una più generale impressione di solidità rimanda a *Psi-Ops* di Midway. L'unica differenza fra le due versioni console è un'appena percettibile superiorità di quella Microsoft in termini di robustezza del frame rate (30fps in entrambi i casi), ma per il resto è davvero difficile non solo discernere l'una dall'altra, ma anche indovinare quale dei due sistemi sia stato oggetto di eventuali preferenze.

Più significativo ai fini di un distinguo è il sistema di controllo. Preciso in entrambe le edizioni grazie ad un algoritmo di assistenza alla mira mutuato da *Halo*, vede nella mappatura dei tasti sul controller un vantaggio della versione PS2 rispetto a quella Xbox. Laddove nella prima il lancio delle granate e il richiamo dell'inventario sono associati ad una specifica coppia di dorsali, nella seconda sono affidati rispettivamente al tasto nero e bianco, decisamente più scomodi.

Dove *Snowblind* denuncia l'inesperienza (o la fretta?) del team di sviluppo è, fatalmente, nel bilanciamento. Alla progressiva metamorfosi del proprio alter ego da soldato semplice in onnipotente macchina da guerra bionica, il gioco dimentica di corrispondere un adeguato inasprimento della difficoltà, avvedendosene solo nelle battute finali. Dal momento in cui si guadagna lo scudo balistico (un campo energetico avvolge e protegge da ogni genere di attacco per un limitato periodo di tempo) buona parte degli scontri a fuoco si risolvono in un esercizio di sterminio quasi indisturbato, mentre le altre funzioni bioniche tendono a cadere nel dimenticatoio per sopravvenuta inutilità. Complice la scarsa varietà di nemici, il repertorio di armi e gadget è quasi esuberante in rapporto alle reali esigenze di impiego, e per buona parte della campagna in singolo è spesso la voglia di sperimentare (o una più banale carenza di munizioni) a giustificarne l'esistenza.

Malgrado questi difetti, *Snowblind* resta un FPS divertente e roccambolesco, sicuramente collocabile nei piani alti della classifica di genere, specialmente nell'ambito dell'offerta PS2. E la modalità online (vedi Multiplayer di classe) non fa che accrescerne il valore complessivo, investendo nel potenziale parzialmente inespresso dalla campagna solitaria per eludere la banalità. In sintesi, non sarà *Halo 2*, ma è senz'altro fra gli FPS che meglio resistono al confronto.

Voto: Otto su dieci

Tana!

Durante le fasi di infiltrazione nelle roccaforti nemiche, le guardie possono dare l'allarme attraverso apposite centraline installate sulle pareti, richiamando così rinforzi e al tempo stesso attivando sbarramenti che impediscono la progressione. Ma il livello di ritorsione non è così grave da stimolare l'adozione di strategie stealth. Una volta eliminate le poche guardie accorse nell'area, è sufficiente disattivare l'allarme per riportare tutto alla normalità. Un afflusso continuo di rinforzi nel periodo di attività della sirena avrebbe fornito un deterrente più efficace, amplificando altresì l'euforia del momento.

4:3	Xbox, PS2
50/60Hz	Xbox
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2

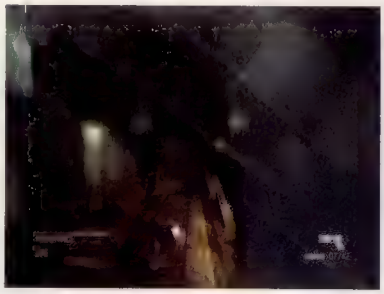
Cold Fear

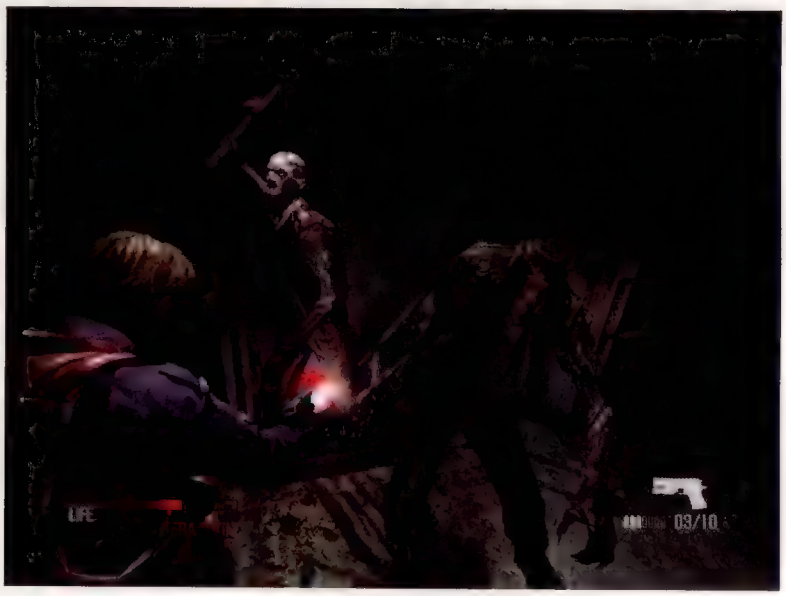
Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Darkworks**

La barra di resistenza nella parte inferiore dello schermo diminuisce nel corso di attività fisiche intense (come la corsa), necessitando una breve pausa per ricaricarsi. Ma si tratta di una caratteristica poco sfruttata dal gioco

Cold Fear è quel che succede quando il videogioco guarda al cinema senza complessi d'inferiorità. Sarà forse perché le risorse tecnologiche soddisfano sempre più agevolmente le istanze di realismo e verosimiglianza degli sviluppatori, o forse per i lividi che i publisher portano ancora sulla pelle dopo le troppe licenze tradotte in maldestre operazioni commerciali scarsamente remunerative. Fatto sta che l'industria del videogioco pare aver imparato a rapportarsi all'universo in celluloide con la consapevolezza della piena dignità del medium e, come *Chronicles of Riddick* prima di lui, è ora *Cold Fear* a proporre una riuscita traslazione di un'identità profondamente cinematografica nel complesso dei meccanismi che animano un videogioco.

L'incipit è di quelli che delineano prepotentemente i toni dell'avventura. In una notte straziata da un torrenziale nubifragio, Tom Hansen partecipa ad una missione di soccorso a bordo di una baleniera russa alla deriva nel mare di Bering. L'impeto delle acque in agitazione accentua il naturale dondolamento della nave in oscillazioni violentissime, con pesanti ripercussioni sul controllo del personaggio e sull'ambiente che lo circonda. A seguito di temporanee perdite di equilibrio, Tom barcolla qualche istante o addirittura scivola impotente lungo il pavimento in pendenza col rischio di essere scaraventato tra i flutti. Tutto intorno è un inferno fatto di incendi localizzati, voraci ondate che inghiottono qualsiasi cosa si trovi sulla loro traiettoria e attrezzature disordinatamente spinte da furiose raffiche di vento. Non c'è dubbio, in *Cold Fear* impazza e terrorizza la più imponente tempesta mai ricreata in un videogioco. Non solo per la rappresentazione estremamente credibile che la contraddistingue, ma anche per la minaccia che essa stessa rappresenta per l'incolumità di chi è chiamato a misurarvisi.





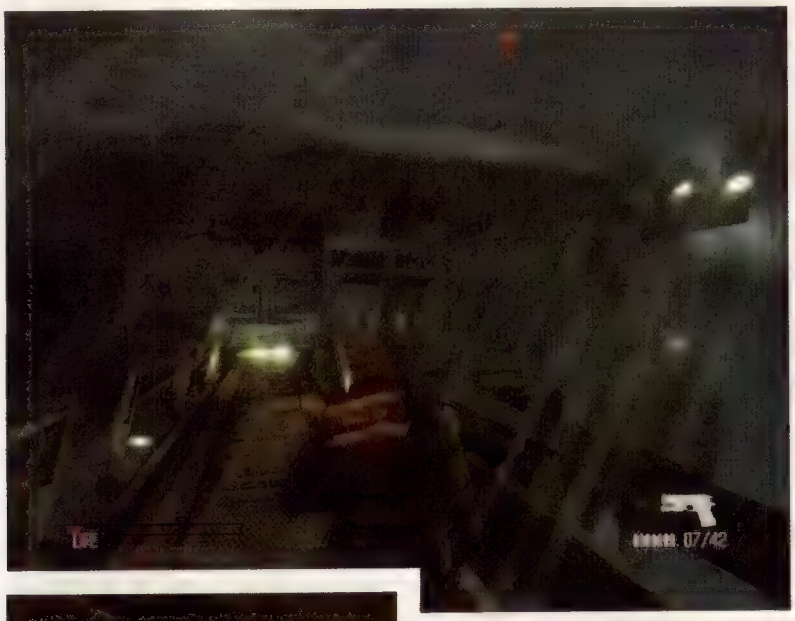
"*Cold Fear* si dimostra un'esperienza gradevole sull'onda del levigato dinamismo che la sorregge, ma priva di idee genuinamente nuove"

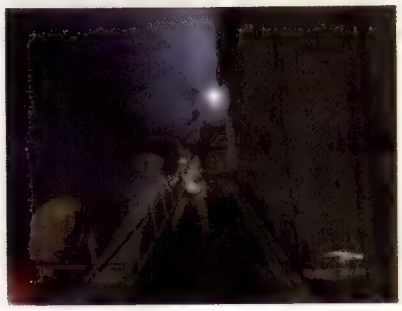
Ancora stordito dal fragore imperante, il giocatore ha ben presto modo di realizzare che la turbolenza fa solo da sfondo ad ulteriori pericoli di ben altra consistenza. Negli interni sottocoperta coabitano mercenari ostili e una razza di micidiali parassiti. Conosciuti col nome di Exocel, penetrano per via orale in un organismo umano per trasformarlo in una rabbiosa macchina omicida assumendo il controllo del sistema nervoso centrale. Contro di loro svuotare il caricatore non basta. Come marionette apparentemente insensibili al dolore, i corpi sotto l'influenza degli Exocel possono cadere al suolo decine di volte, ma troveranno sempre la forza di rialzarsi. A meno di fargli saltare la testa. Solo in questo caso il processo di manipolazione viene effettivamente neutralizzato, costringendo il parassita ad esporsi. Ma va eliminato alla svelta se si vuole impedirgli di prendere possesso di un nuovo organismo ospite eventualmente nei paraggi. Lontanissimi dagli zombie lenti e impacciati di un qualsiasi rifacimento romeriano, gli avversari più comuni in *Cold Fear* sono incarnati da individui nel pieno delle loro facoltà motorie, veloci, armati e assolutamente incuranti della loro incolumità. Proprio come in *Resident Evil 4*.

E non è questo l'unico punto di contatto. L'implementazione di un sistema di combattimento riconducibile nell'esecuzione a quello di uno sparatutto in prima persona adempie alla necessità di indirizzare il proprio fuoco con precisione. Mediante la pressione del tasto deputato allo scopo, Tom impugna l'arma in assetto da combattimento mentre l'azione sullo stick analogico permette di orientarne liberamente la mira. Tuttavia, diversamente da quanto accade in *RE4*, gli avversari non reagiscono ai colpi subiti con altrettanta diversità e, soprattutto, non distinguono tra le varie parti del corpo ad eccezione del capo. Laddove il danneggiamento cerebrale provoca la morte istantanea, sparare ad un braccio produce lo stesso effetto che piantare una pallottola al torace, in una gamba o in un piede, privando l'azione di tutti quei gustosi risvolti strategici che invece valorizzano il survival horror firmato Mikami. Sebbene coadiuvato dall'inclusione di un mirino laser, il controllo si dimostra decisamente lento e approssimativo. Troppo spesso Tom dà triste spettacolo di demenza mancando di un soffio nemici vicinissimi mentre, oltre lo schermo, chi lo guida lotta e impreca contro l'indolenza dei comandi. Fortunatamente, l'ambiente mette a disposizione risorse preziose all'occhio che sa riconoscerle. Detonare barili imbevuti di combustibile consente di incenerire nemici isolati o in gruppo (e le relative munizioni che portano addosso), laddove proiettili conficcati nei tubi adiacenti alle pareti rilasciano sferzanti fuoriuscite di gas. Le stesse insidie della burrasca vanno sfruttate a proprio vantaggio, attirando gli aggressori contro un gancio vagante o facendoli precipitare in mare. Contrariamente al Leon capcomiano, Tom sa spostarsi nelle quattro direzioni fondamentali durante il puntamento e, oltretutto, passa rapidamente al vaglio l'arsenale a disposizione senza che sia necessario armeggiare con menu secondari. Non solo, è anche accordata la

Regia dinamica

Al pari del sistema di combattimento, la regia virtuale è altrettanto elastica e dinamica, alternando un'inquadratura stabilmente collocata alle spalle del protagonista ad itinerari di ripresa predefiniti. In entrambi i casi la visuale può comunque essere riportata sotto controllo manuale semplicemente puntando l'arma. Una pratica incoraggiata allorché si voglia ispezionare le aree escluse dalla visuale a causa dell'impossibilità di spostare liberamente l'angolo di ripresa agendo sulla seconda leva analogica, come invece avviene in *Resident Evil 4*.





Sebbene privato della testa, ogni 'zombi' può ancora mandare a segno qualche fendente prima di accettare il suo destino e crollare al suolo

facoltà di assegnare un'arma qualsiasi ad uno dei tasti della croce direzionale, per un massimo di quattro richiamabili istantaneamente. Ed è quasi paradossale se si considera che proprio i combattimenti ben più serrati e complessi del titolo Capcom avrebbero tratto immenso beneficio da questa opzione, laddove in *Cold Fear* si configura come un contributo di comodo alla natura estremamente pilotata e scorrevole prevista dagli autori.

Il copione spinge rapidamente in una direzione ben precisa, senza distrazioni o contrattempi di sorta. Collegamenti via radio tengono costantemente aggiornati sulla prossima destinazione da raggiungere, informazioni stipate anche in un pratico archivio utile ad una consultazione in tempi successivi. L'unica preoccupazione è arrivarci vivi. Banditi puzzle ed enigmi, le munizioni fioccano copiose attingendo dai corpi dei nemici abbattuti e i kit medicinali si sprecano. Sebbene la mancata inclusione di una mappa possa essere interpretata come un'indiretta dichiarazione d'intenti circa la conduzione lineare degli avvenimenti, la sua assenza produce un leggero senso di disorientamento in quelle fasi di gioco aperte a più itinerari.

Non che la linearità sia da considerarsi un male di per sé. Al contrario, *Cold Fear* si dimostra un'esperienza gradevole sull'onda del levigato dinamismo che la sorregge. I limiti del gioco vanno ricercati più in profondità. Darkworks si è preoccupata innanzitutto di sciogliere le incrostazioni sedimentatesi attorno al sistema di combattimento tipicamente impacciato del survival horror adottando una soluzione più aggressiva e dinamica, ma senza infondere la sua creazione con idee genuinamente nuove o efficaci. In altre parole, tanta azione, ma poche sorprese. E ancor meno varietà. Una sottile ma invadente vena di monotonia accompagna le ispezioni di Hansen in locali fin troppo spogli e simili tra loro, gangli connettivi di una sceneggiatura poco effervescente. Anche gli incentivi a rimettersi in gioco latitano, nonostante i ben quattro livelli di difficoltà proposti.

Tutto sommato, *Cold Fear* resta quanto di più vicino a *Resident Evil 4* possa essere dato in pasto ad una console che non rechi il marchio GameCube. In considerazione dell'eccezionale livello qualitativo del campione di riferimento, questo può senz'altro considerarsi un complimento.

Voto: Sette su dieci

Sotto scorta

Come Leon in terra spagnola, anche Tom si ritrova occasionalmente in compagnia di una procace fanciulla. Anna Kamsky deve essere protetta a costo della vita, ma sebbene meno assillante e piagnucolona di Ashley Graham, non si cura minimamente di quel che le accade intorno, limitandosi a seguire passivamente il suo angelo custode, restando immobile nel caso intralciasse la sua linea di tiro. Tra i due non è consentita nemmeno la più elementare delle forme di comunicazione, suggerendo il carattere accessorio del segmento narrativo che ne giustifica l'esistenza.

4:3	PS2, GC, Xbox
50/60Hz	Xbox
Stereo	PS2, GC, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Splitscreen	PS2, GC, Xbox (4)
Online	PS2, Xbox (16)

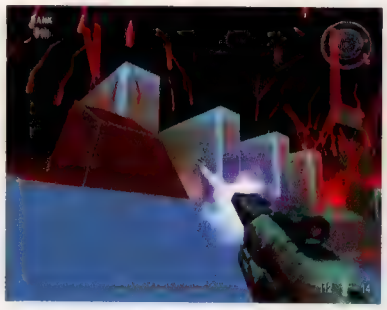
Sotto il profilo scenografico *Future Perfect* convince solo a tratti. Molte ambientazioni sono poco originali perché tese a parodiare i classici di altri generi. Altre, invece, finiscono per risaltare solo per l'assoluta banalità

TimeSplitters: Future Perfect

Sistema: **Xbox (versione testata), PS2, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Free Radical**

Per uno strano paradosso temporale, anche se **Videogiochi** ancora non esisteva, all'epoca aveva apprezzato il primo episodio di *TimeSplitters*. Per un altro bizzarro paradosso temporale (in effetti non troppo dissimile dal primo), anche se nel 2002 era ancora un'idea, **Videogiochi** aveva amato alla follia *TimeSplitters 2*. Per una assurda questione di 'sfiga', oggi che c'è e scalpita, **Videogiochi** proprio non riesce a gioire del terzo episodio della saga. Eppure, in linea teorica, i motivi per festeggiare l'ultimo lavoro di Free Radical sembravano proprio non mancare, soprattutto perché l'ombrello finanziario di EA avrebbe dovuto significare una iniezione di 'valori aggiunti' con ogni probabilità fuori dalla portata del team di sviluppo britannico. In realtà *TimeSplitters: Future Perfect* è l'episodio meno ispirato, meno curato, meno divertente della serie, rovinato da tante sbavature sia a livello tecnologico che sotto il profilo ludico.

Come da tradizione, gli ingarbugliati flussi temporali su cui è costruito l'intero franchise finiscono per essere poco più che un buffo vassoio su cui servire uno Story Mode estremamente vario. Giustificati dalla brillante intuizione dei viaggi nel tempo, e potendo pescare a piene mani da una moltitudine di differenti scenari, gli sviluppatori sono nuovamente riusciti a riproporre da una visuale in prima persona una sequenza decisamente ampia di situazioni di gioco, parodiando nel contempo parecchi dei titoli più celebri pubblicati negli ultimi anni. Tra visite a magioni infestate, assalti a treni in corsa e fantascientifiche sezioni stealth, l'azione non dovrebbe mai subire momenti di stanca, ma la verità è che lo Story Mode di *TimeSplitters: Future Perfect* è dannatamente noioso.

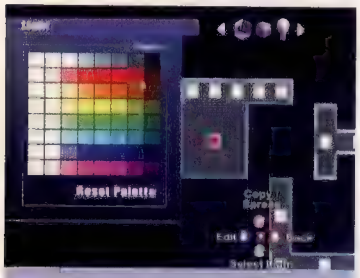


"L'impressione è che questo seguito sia stato realizzato con in mente un giocatore più attento al divertimento spicciolo che alle finezze di design"

Il motivo non è da ricercarsi nella sconfortante sezione narrativa (che, al contrario, riesce a far ridere e sorridere con quel senso dell'umorismo spiccatamente britannico), ma nella banalità della meccanica di gioco. Dopo aver ingoiato il primo amaro boccone (ovvero dopo aver realizzato che i viaggi temporali, ancora una volta, sono legati a precisi snodi narrativi e che, quindi, non è praticamente concessa nessuna libertà decisionale), è impossibile non restare perplessi innanzi a scelte di design palesemente dettate dalla volontà di attirarsi le attenzioni di un'utenza generica e poco affine al genere degli sparatutto in prima persona. Basta imbracciare il fucile da cecchino per rendersene conto: nessun tremolio dei muscoli del braccio a rendere imprecisa la mira, nessuno sbuffo di vento a sbilanciare il tiratore scelto. In pratica, nessuna difficoltà aggiuntiva rispetto all'utilizzo delle classiche armi da fuoco e, quindi, nessuna gratificazione. Questa sensazione si estende ad ogni altro aspetto dello Story Mode, a partire dal level design fino ad arrivare alle sezioni di guida, passando per una drammatica implementazione delle leggi fisiche. In molti si erano già accorti che in Free Radical avessero bisogno di qualche oretta di ripetizione con i vecchi professori del liceo quando venne pubblicato *Second Sight*, ma in *Future Perfect* spesso si sfiora il paradossale. Basta toccare un tavolo per vederlo prodursi in una danza tarantolata sulle quattro gambe, mentre l'utilizzo di un fantascientifico guanto gravitazionale finisce per ridicolizzare ulteriormente un'intuizione balbettante e copiata in maniera assai infelice.

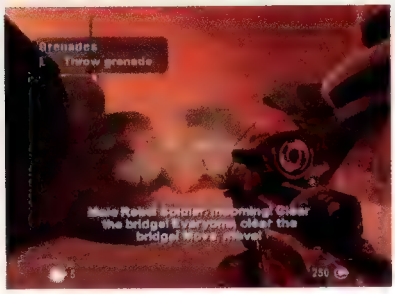
Anche la struttura delle missioni è piuttosto sconfortante, ripiegata su se stessa e su eventi già prefissati che non lasciano al giocatore nessuno spazio per fantasie tattiche o per improvvise intuizioni. I personaggi secondari che accompagnano il disgraziato Cortez nelle sue missioni sono poco più che simpatiche macchiette, ma sotto il profilo ludico non offrono assolutamente nulla. Si ride la prima volta che li incontra, si sorride quando ce li si ritrova al fianco dopo una morte improvvisa (che rispedirà al checkpoint più vicino), si sbuffa quando continuano a ripetere all'infinito lo stesso set di battute e a replicare fedelmente sempre, solo e soltanto le stesse azioni.

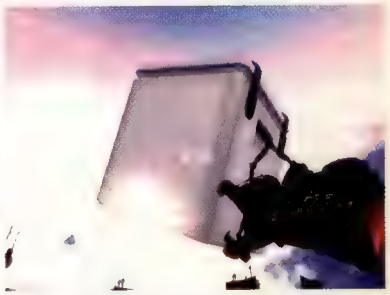
Fortunatamente, la vera anima di *TimeSplitters* non ha mai brillato con particolare intensità nello Story Mode, andando invece a vivacizzare tutto lo spettro di modalità di gioco 'secondarie' (molto tra virgolette, sia chiaro). *Future Perfect* non tradisce la tradizione, presentando una spossante serie di passatempi estremamente divertenti. Al centro di questa serie, ovviamente, non possono che spiccare i furibondi deathmatch (e tutte le variazioni sul tema), giocabili sia in splitscreen che online. Con lo schermo diviso, il frame rate è ancora più incerto che nella modalità in singolo (un altro aspetto decisamente peggiorato rispetto all'episodio precedente), ma una volta in rete le cose funzionano decisamente meglio. La grande varietà di scenari, di armi e di set di regole (oltre al gigantesco numero di bot da coinvolgere nelle sparatorie) è inoltre un'ottima garanzia per la varietà delle situazioni di gioco, comunque sempre frenetiche. È anche vero che allo stato attuale è

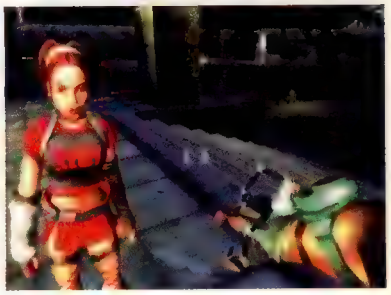


Level designer

L'editor di mappe presente in *TimeSplitters: Future Perfect* è una versione potenziata di quello che accompagnava il secondo episodio. Riuscire a costruire una semplice arena per i deathmatch non è cosa impossibile nemmeno per chi con i mattoncini del Lego si limitava a costruire altissimi muri, mentre progettare un intero livello dello Story Mode è fuori dalla portata anche dei più abili game designer redazionali. Ma forse, tra i lettori...







Le sfide tra più giocatori, come da tradizione, sono il vero punto di forza di *TimeSplitters: Future Perfect*. Le innumerevoli possibilità di personalizzazione dei combattimenti sottolineano il buon lavoro svolto a livello di progettazione dai designer di Free Radical

piuttosto difficile sbagliare la realizzazione di una modalità di gioco tanto 'istituzionalizzata', ma resta il fatto che come spara e fuggi online *Future Perfect* rimane una discreta alternativa ad *Halo 2*. Ovviamente è possibile gettarsi anche in sfide solitarie contro i bot, ma tutto sommato questo tipo di competizioni pare decisamente ridondante e poco coinvolgente.

Per chi ama l'esperienza solitaria, comunque, *Future Perfect* rimane un titolo interessante per via di tutte le altre modalità di gioco, forse le sezioni dove la creatività del team di sviluppo ha potuto sbizzarrirsi con maggiore libertà. Tra sfide contro se stessi dal forte retrogusto arcade (le solite battaglie contro armate di scimmie, da combattere proprio come se si giocasse ad una versione tridimensionale di *Robotron 2084*), sezioni di cecchinaggio contro bersagli mobili (e rigorosamente cartonati), gare di velocità (nelle quali si è al controllo di un gatto meccanico) e amenità varie, i motivi per sorridere non mancano assolutamente. Purtroppo nessuna di queste ultime sfide, comunque, si rivela capace di appassionare veramente, soprattutto per via di una strana sensazione di deja vu (ovviamente riservata a chi ha giocato, e apprezzato, il secondo episodio).

Ma l'impressione generale, come accennato, è che questo seguito sia stato realizzato con in mente un 'giocatore modello' differente, più attento al divertimento spicciolo che alle finezze di game design. Questa impressione è confermata anche dal tentativo di spettacolarizzare a tutti i costi le varie sequenze di gioco, dilatando gli spazi delle ambientazioni (sia negli scenari dello Story Mode che nelle arene deputate ai deathmatch), tempestando lo schermo di effetti grafici chiassosi ma anche poco curati (i rallentamenti del frame rate di cui si è detto sono in gran parte dovuti ad esplosioni, crolli e demolizioni tutt'altro che influenti sulla meccanica di gioco) e puntando in maniera assai netta sul classico motto 'più ce n'è, meglio è'.

Be', non sempre: più filmati, più arene, più armi, più modalità di gioco, più personaggi selezionabili non fanno di *Time Splitters: Future Perfect* un gioco più divertente di *TimeSplitters 2*. Esattamente come aggiungere un paio di pezzi agli scacchi non migliorerebbe un gioco già perfetto. Una lezione che prima i videogiochi (e i videogiocatori) impareranno, e meglio sarà per tutti.

Voto: Sei su dieci

Tutti al cinema

Il collante tra i vari livelli dello Story Mode è costituito da tanti strampalati filmati decisamente poco riusciti per quanto riguarda l'aspetto tecnologico (non che sia così importante, comunque) ma parecchio chiassosi sotto il profilo stilistico, a tutti gli effetti uno dei punti di forza della serie. Questa volta, tra l'altro, Free Radical ha colto l'occasione dei paradossi temporali per palesare tutto il proprio senso dell'umorismo, basando molte delle gag sul rapporto tra Cortez e, hem, se stesso.

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

Mercenari: Pagati per Distruggere

Sistema: **PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Pandemic Studios**

Catturare vivi i ricercati, oltre a costituire una impresa più appagante, consente d'intascare una taglia raddoppiata, ma è necessario attendere l'arrivo dell'elicottero...

Fra tutti i tentativi di clonare la struttura di gioco di *Gran Theft Auto III* realizzati finora, *Mercenari* è senz'altro il più riuscito. Operando una scelta agli antipodi rispetto al suo precedente *Full Spectrum Warrior*, improntato sul realismo simulativo, Pandemic Studios ha elaborato un gioco d'azione che sviluppa il concetto di free roaming shooter in un'inedita dimensione militaresca, dove strategia, vastità degli scenari, quantità degli equipaggiamenti ed elevata libertà decisionale sono sapientemente miscelate in una formula capace di sprigionare un livello di distruttività senza pari.

Sebbene rappresenti uno dei giochi più caotici degli ultimi tempi, *Mercenari* non è uno sparatutto votato unicamente all'azione sragionata, ma presenta una solida meccanica di gioco studiata per offrire la massima libertà d'impostazione delle proprie strategie. In qualità di mercenario inviato dalla propria agenzia al confine tra le due Coree, l'obbiettivo principale è l'accumulo della maggior quantità possibile di denaro, approfittando delle numerose occasioni offerte da una crisi militare in corso. Ispirandosi ai recenti avvenimenti in Afghanistan ed Iraq, Pandemic Studios ha elaborato uno scenario in cui Nazioni Unite, Cina, Sud Corea (spalleggiati dalla CIA) e Mafia Russa si contendono le province nordcoreane. Queste potenze offrono occasioni di guadagno nella forma di incarichi ottenuti recandosi presso i rispettivi quartier generali. Le missioni propongono obbiettivi diversificati: si spazia dalle azioni stealth alle demolizioni d'interi avamposti, tutte

"Le ambientazioni rendono efficacemente l'idea di un paese povero devastato dalla guerra, senza però apparire eccessivamente monotone"

Ti gavarish pa ruskij?

Prima d'iniziare l'avventura in terra nord coreana, viene offerta la possibilità di scegliere fra tre personaggi, corrispondenti ad altrettanti stili di gioco. L'afroamericano Jacobs è più adatto alle strategie aggressive, la sino inglese Jennifer è dedicata a chi predilige le infiltrazioni mentre lo svedese Mattias è indicato per le tecniche mordi e fuggi. I tre protagonisti si differenziano anche per la capacità di comprendere una delle tre lingue parlate dai potenziali clienti (coreano, cinese e russo). Un fattore che permette di apprezzare i dialoghi tra i datori di lavoro ed i loro sottoposti, facilitando i rapporti con una fazione rispetto alle altre.

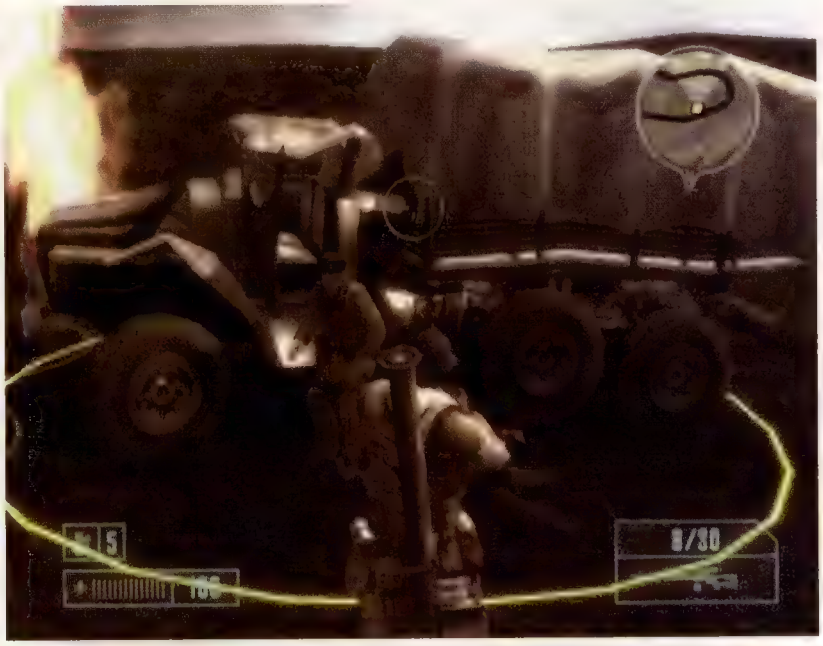
accomunate dalla possibilità di svolgerle nella più totale autonomia decisionale. Dal momento in cui si accetta un contratto, si è liberi di soddisfarlo come si desidera, scegliendo il percorso da seguire nella vasta mappa di gioco, quale equipaggiamento utilizzare e come comportarsi in battaglia. È possibile dare sfoggio della propria abilità bellica sfruttando decine tra armi e veicoli riprodotti sulla scorta dei modelli reali, e il cui impiego può essere combinato in modo da ideare soluzioni personali agli ostacoli che s'incontrano. Ad esempio, alcuni panetti di C4 posizionati su un'automobile civile significano poter demolire il bersaglio senza allertare prematuramente eventuali guardie, mentre un veicolo afferrato con il gancio baricentrico di un elicottero può trasformarsi in una gigantesca mazza. Le uniche limitazioni all'autonomia decisionale sono costituite da piccoli vincoli inseriti per non agevolare l'esecuzione di alcune missioni, quali l'obbligo di evacuare prigionieri attendendo un elicottero delle Nazioni Unite anziché trasportandoli a bordo del proprio.

Nonostante la vastità e versatilità delle azioni di gioco effettuabili, il sistema di controllo risulta estremamente pratico ed elementare, sia quando si agisce appiedati che quando si combatte a bordo di mezzi. Questi ultimi si manovrano in modo differente, a seconda che si tratti di veicoli ruotati, cingolati o ad ala rotante, ma sempre all'insegna della totale semplicità, così da non distrarre il giocatore dalle sue occupazioni.

Oltre a ripagare con un compenso in denaro, il completamento delle missioni principali permette di conoscere la posizione dei cinquantadue gerarchi del governo dittatoriale nord coreano nascosti nell'area di gioco, la cui cattura o uccisione, previa neutralizzazione della loro scorta, costituisce l'obbiettivo ultimo di *Mercenari*. I quattro comandanti principali, inoltre, operano come veri e propri boss di fine livello, la cui caccia avviene attraverso apposite missioni dalla struttura articolata ambientate in scenari esclusivi. Oltre all'inseguimento dei ricercati, vi sono numerosi altri incentivi all'esplorazione dell'immenso campo di battaglia proposto. Seguendo l'esempio di *GTA III*, Pandemic Studio ha disseminato la Corea di oggetti bonus da collezionare e prove d'abilità (quali gare di guida o di 'lancio di veicolo dall'elicottero') che permettono di sbloccare nuovi mezzi e cheat, e soprattutto di incrementare la propria riserva economica.

Mantenere costantemente elevata quest'ultima è in *Mercenari* una necessità primaria. Nella personale visione di Pandemic Studio dell'area smilitarizzata coreana non vi è servizio o arma che non possa essere ottenuti con la giusta quantità di denaro. Grazie alla collaborazione con una rete di contrabbandieri gestita dalla Mafia Russa, in ogni momento è possibile farsi recapitare per via aerea l'equipaggiamento desiderato, dalle armi ai veicoli, e addirittura ottenere supporto di fuoco corrompendo gli ufficiali delle varie forze in campo. Quest'ultimo spazia dallo sgancio di una bomba intelligente alla spettacolare demolizione d'interi quartieri con bombardamenti a tappeto, il cui abuso è tenuto sotto controllo dalle interferenze radio che in alcune aree impediscono di comunicare con il mercato nero. Almeno finché non venga individuata e demolita la fonte di disturbo.

Limitandosi ad eseguire le missioni principali, *Mercenari* richiede almeno una ventina di



La quasi totalità dei mezzi può essere sottratta ai loro piloti con azioni spettacolari. La refurtiva non può essere conservata all'interno di garage o hangar. Di conseguenza scompare se abbandonata

ore per essere completato, che raddoppiano dedicandosi ai vari sottogiochi e al recupero di tutti i bonus. L'impossibilità di salvare durante una missione, la quantità di avversari con cui confrontarsi e l'efficacia del loro armamento, rendono il gioco moderatamente difficile, quasi frustrante nel finale. A differenza dei free roaming shooter ad ambientazione metropolitana, in *Mercenari* il combattimento costituisce la parte più consistente dell'azione di gioco. Non vi è luogo in cui non si rischi di essere aggrediti da nemici o alleati estremamente suscettibili, e continuamente vomitati nell'area da edifici di respawn quali bunker o palazzi.

Dal punto di vista cosmetico, *Mercenari* colpisce per l'estensione degli scenari, divisi in due enormi mappe e liberamente esplorabili senza percepire alcuna pausa di caricamento. Coperte da un cielo perennemente plumbeo e costellate da carcasse in fiamme e rovine fumeggianti, le ambientazioni rendono efficacemente l'idea di un paese devastato dalla guerra, senza però apparire eccessivamente monotono. Oltre all'ottima resa degli effetti pirotecnici, *Mercenari* vanta un notevole dettaglio nei modelli di mezzi e personaggi. Una qualità che si paga con un orizzonte visivo piuttosto ridotto e, per la versione PS2, con rallentamenti durante le fasi più concitate. Il gioco è anche afflitto da alcuni bachi che si manifestano sporadicamente, quali aree in cui si rimane intrappolati o veicoli che precipitano dal cielo.

Mercenari denuncia inoltre la giovinezza della sua struttura di gioco, soprattutto se paragonata al più sviluppato e completo *San Andreas*. In particolar modo si sente la mancanza di una trama elaborata che unisca le varie missioni, una modalità multigiocatore, l'impossibilità d'inviare ordini ai soldati alleati, l'incapacità del protagonista di nuotare oltre che l'assenza di aerei e navi pilotabili. Problemi che offuscano solo parzialmente il lavoro svolto da Pandemic Studios, di fatto sintetizzabile in uno sparatutto capace di offrire ore di divertimento esplosivo senza mai risultare noioso o ripetitivo. Un gioco che opportunamente sviluppato potrebbe far tremare i pilastri di Rockstar…

Voto: Otto su dieci

L'equipaggiamento si limita a due tipi di armi e due modelli di granate. Se durante la missione lo si scoprisse inadatto o terminassero le munizioni, bisognerà rimediare sul posto oppure richiedere rifornimenti aerei al mercato nero

Regole comportamentali

Con l'eccezione dei civili, che mantengono sempre un atteggiamento neutrale, il comportamento dei personaggi non giocabili che popolano il mondo di *Mercenari* dipende dalla propria condotta. I membri di ogni fazione hanno inizialmente un atteggiamento positivo ma estremamente suscettibile agli atteggiamenti violenti, capaci di tramutarlo rapidamente in ostile. Considerando che spesso si trovano in lotta tra loro, riuscire a mantenere buoni rapporti con tutte le forze in campo diventa estremamente complicato e richiede di ponderare attentamente l'ordine in cui si affrontano le missioni proposte.

4:3

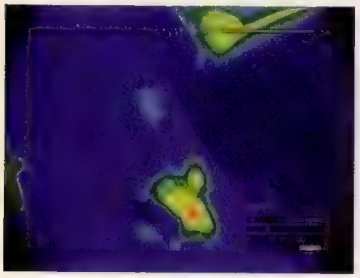
Stereo
Dolby Digital 5.1

Splitscreen 2
Online 4
LAN 4

Contenuti scaricabili

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2, GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno (Ubisoft Montreal)**



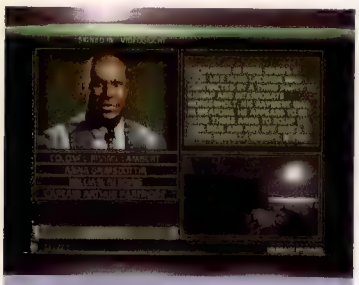
Come anticipato dalla prima missione, gli ambienti sono generalmente più bui di quelli proposti in *Pandora Tomorrow*, il che obbliga ad un uso costante di visore termico e notturno

La prima missione di *Chaos Theory* è probabilmente il suo peggior biglietto da visita. Abbandonato in riva al mare alle pendici di un faro, il giocatore deve volgere nella quasi completa oscurità verso una grotta vicina. La patina verdastra del visore notturno quasi impedisce di scorgere l'ingresso. Ma si entra, e subito l'inquadratura smette di mostrare Fisher preferendo la parete rocciosa sopra di lui. Costretta in un budello, la telecamera non ha spazio di manovra e l'unico modo per farsi anche solo un'idea di ciò che circonda è volgere l'obiettivo verso il basso. Intanto in background si odono raffiche di mitra insinuando il sospetto che si sia già oggetto di indesiderate attenzioni.

"L'abbattimento del perverso meccanismo di trial & error fluidifica un'esperienza perfezionata, limata, migliorata. Ubisoft ha saputo ascoltare"

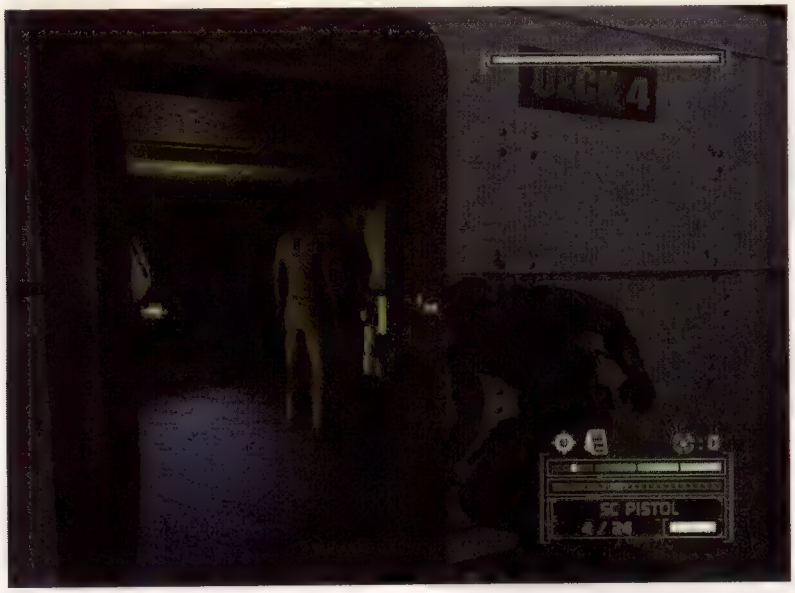
A pochi minuti dalla pressione del tasto Start, il giocatore è spaesato e confuso. Nessun tutorial gli illustra i comandi. Nessuna chiara direttiva proviene dal quartier generale. È evidente che chi non è mai riuscito ad entrare in sintonia con lo stealth game Ubisoft, di certo non lo farà con questo. Ed è un peccato, perché *Chaos Theory* è decisamente il migliore della trilogia. A differenza dei novizi, i giocatori esperti non faranno fatica a riconoscere e apprezzare le novità proposte. La più evidente riguarda l'animazione di Sam, non tanto in termini di movenze (l'agente risulta ancora in qualche modo disgiunto rispetto alla scenografia), quanto di controllo. Basta smettere di inclinare lo stick sinistro per vedere Sam 'congelarsi' sul posto come partecipe di una partita ad un, due, tre stella. Quindi, lentamente, accucciarsi. Una leggera flessione dello stick nella direzione opposta a quella di marcia e Sam non si volta, ma retrocede lentamente. I nemici possono essere stesi con maggiore efficacia e sicurezza agendo sui tasti dorsali sinistro o destro, rispettivamente portatori di un innocuo colpetto stordente e di un più letale affondo del coltello nella giugulare. Afferrata la preda, i medesimi tasti servono a sbarazzarsene con o senza ritrovarsi con un morto sulla coscienza, e tenere premuto il grilletto durante la procedure vede Sam caricarsi immediatamente il corpo in spalla per l'opportuna traduzione in un luogo sicuro. Sono piccole aggiunge, apparentemente insignificanti, ma che di fatto rafforzano enormemente la fluidità di manovra. Ben più evidente è l'utilità della nuova funzione che permette di passare l'arma da un braccio all'altro e, di conseguenza, l'occlusivo testone di Sam da un alto all'altro dello schermo. Ora basta premere lo stick sinistro in modalità puntamento per guadagnare la copertura offerta dalle protezioni alla sinistra di Sam senza compromettere la linea di tiro.

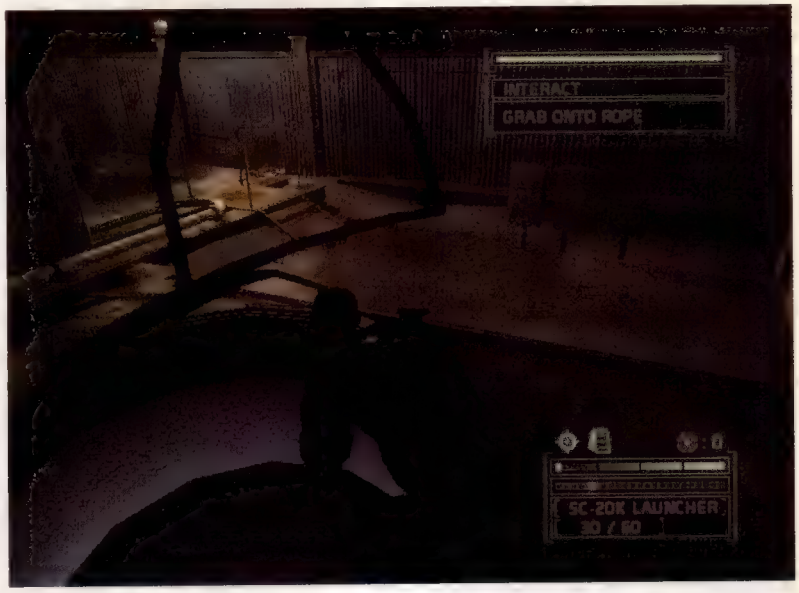
Pur concedendo una maggiore libertà di approccio alle varie situazioni di gioco (cunicoli e vie alternative abbondano), *Chaos Theory* ostacola più che in passato pulsioni sterminatrici alla Rambo aggravando l'entità dei danni subiti durante le sparatorie. Bastano davvero pochi colpi per stramazzare al suolo e (curiosamente, seppur comprensibilmente alla luce dell'esercizio di deterrenza in atto) nascondersi nell'ombra non è più sufficiente per eludere guardie ormai consapevoli della propria presenza: pur spostandosi dal luogo dell'ultimo avvistamento, si resta oggetto del loro fuoco di accoglienza come se un bizzarro meccanismo di autodifesa le avesse improvvisamente dotate di una vista bionica. Non solo. Guardie fortemente insospettite indagano l'oscurità brandendo un bengala, obbligando a starne a debita



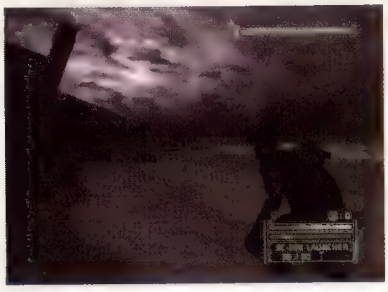
Radio sixties

Nel tentativo di organizzare meglio le informazioni fornite al giocatore, *Chaos Theory* propone un sistema di comunicazione analogo al codec di *MGS* in cui ogni membro del comando operativo fornisce le rispettive indicazioni prima di ogni missione. Durante queste ultime un ricco sistema di note tiene traccia di ogni accadimento per future consultazioni in caso di amnesia o dubbi sul da farsi. Ma in tutta sincerità, una migliore esposizione degli obiettivi della missione, magari supportata da stacchi di telecamera ad indicare il punto da raggiungere o quant'altro, sarebbe preferibile.





Il rinnovamento grafico, fra le altre cose, dona maggiore espressività ai nemici sotto minaccia di morte. La loro espressione di terrore non ha prezzo



distanza, laddove in passato era sufficiente fare un passo in dietro e sfregarsi le mani nell'attesa che il topo cadesse in trappola.

Ma forse le novità più significative sono la mappa e il sistema di salvataggio. La prima sopperisce in parte alla relativa vaghezza degli incarichi assegnati nel corso della missione, mostrando tanto il punto di destinazione quanto la zona occupata da Sam in una replica tridimensionale dell'ambiente. Il sistema di salvataggio, invece, bandisce i checkpoint automatici per introdurre una funzione di salvataggio rapido. Inizialmente non è facile abituarsi alla mancanza dei confortanti punti di rispristino (poter decidere quando salvare implica anche il rischio di dimenticarsene), ma i benefici in termini di sanità mentale sono intuibili. A tal proposito merita un plauso (o forse un 'era ora') la possibilità di proseguire la missione pur avendo accidentalmente eliminato un soggetto da sottoporre ad interrogazione. In questi casi ha corso un semplice aggiornamento del piano operativo, tendenzialmente più gravoso di quello originale a mo' di pegno per aver agito con poca ottemperanza alle direttive.

Dove l'ultima avventura di Sam Fisher non fa alcun progresso è nella qualità espositiva della storia che racconta. Il che è ironico considerato il nome di cui si fregia. Non è la mancanza di informazioni a pesare (e semmai vero il contrario), né la plausibilità degli eventi descritti, ma lo scarso approfondimento dei personaggi e delle loro motivazioni. È davvero una simulazione nel senso più vuoto e freddo del termine, con ogni setting a rappresentare una nuova sfida piuttosto che un'interessante opportunità per scoprire come si evolva la storia. *Chaos Theory* non è certo *Metal Gear Solid*, ma un pizzico di partecipazione in più da parte dell'utente farebbe un gran bene all'esperienza complessiva.

Per il resto, *Chaos Theory* si adagia placidamente su quanto costruito nelle passate edizioni. È uno stealth game 'simulativo', altamente esigente in termini di attenzione e altrettanto punitivo verso coloro che non operino nel rispetto del dio ombra. L'abbattimento del perverso meccanismo di trial & error fluidifica pertanto un'esperienza perfezionata, limata, migliorata. Strisciare nelle tenebre a pochi centimetri da una guardia restituisce una formidabile sensazione di ambivalente fragilità e potenza, aggravata dalla notevole occorrenza e varietà di conversazioni su cui è dato modo di tendere l'orecchio.

I fan di Sam Fisher tirino pure un sospiro di sollievo, quindi. *Chaos Theory* è lo stealth game che hanno sempre adorato rivisto alla luce delle critiche cha hanno sempre espresso. Ubisoft ha saputo ascoltare.

Voto: Otto su dieci

Il nemico ti ascolta

Fra le novità più significative della modalità multiplayer spicca senz'altro al formula del co-op (disponibile sia in LAN che in split-screen oltre che online). Due giocatori intraprendono fianco a fianco quattro missioni realizzate ad hoc, narrativamente legate a quella principale. Una decina di nuove mosse permette al duo di collaborare nelle perigliose e silenti infiltrazioni che lo attende, mentre l'IA nemica provvede a ricreare il medesimo tasso di ostilità sperimentato nei panni di Sam Fisher. Particolari operazioni da eseguire necessariamente in contemporanea impediscono che uno dei due abbandoni il compagno per darsi alla bella vita solitaria nell'ombra, mentre la capacità dei nemici di ascoltare il chiacchiericcio via Communicator trasforma le conversazioni in sussurri.

Video
4:3
16:9
50/60Hz

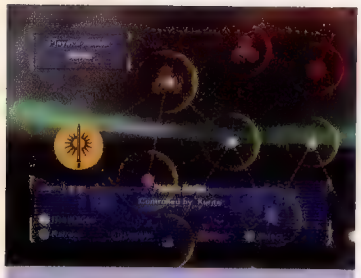
Audio
Stereo
Dolby Digital 5.1

Multiplayer

Splitscreen	2
Online	12
LAN	12

Extra
Contenuti scaricabili

Il controllo dell'altitudine dei velivoli VTOL è assegnato alla medesima levetta analogica deputata all'orientamento della mira. Una soluzione bizzarra che porta a scendere di quota mentre si attaccano obiettivi terrestri dai quali si vorrebbe stare il più distanti possibile



Signori dell'universo

MechAssault 2 annovera tutte le modalità di gioco (e di fruizione) che è lecito aspettarsi da uno sparatutto online di ultima generazione. Sono dieci, vanno dal Deathmatch (ribattezzato Demolition) all'Assault (Base war), ed è possibile affrontarle singolarmente a mezzo Optimatch o Quickmatch oppure nell'ambito della modalità Conquest, una sorta di guerra persistente coinvolgente un intero sistema solare. Ogni pianeta può essere conquistato o difeso con l'obiettivo ultimo di ricacciare gli sfidanti entro i confini dei rispettivi pianeti d'origine e di riscattare il controllo dell'intero agglomerato di corpi celesti. Qui è dove il supporto dei clan (che prevede addirittura la definizione di un motto) trova forti ragioni esistenziali.

MechAssault 2: Lone Wolf

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Day 1 Studios**

Seguito di uno degli originali promotori di Xbox Live, *MechAssault 2: Lone Wolf* è in un certo senso 'doppiamente' migliore del prequel. Oltre alle rifiniture e alle (ardite) modifiche apportate al corpo ludico di base, infatti, l'ultimo lavoro di Day 1 Studios sfrutta la maggiore maturità del servizio online per offrire un'esperienza più articolata ed appagante. Il risultato è probabilmente il miglior esponente del quasi disabitato sottogenere dei mech simulator arcade votati al multiplayer.

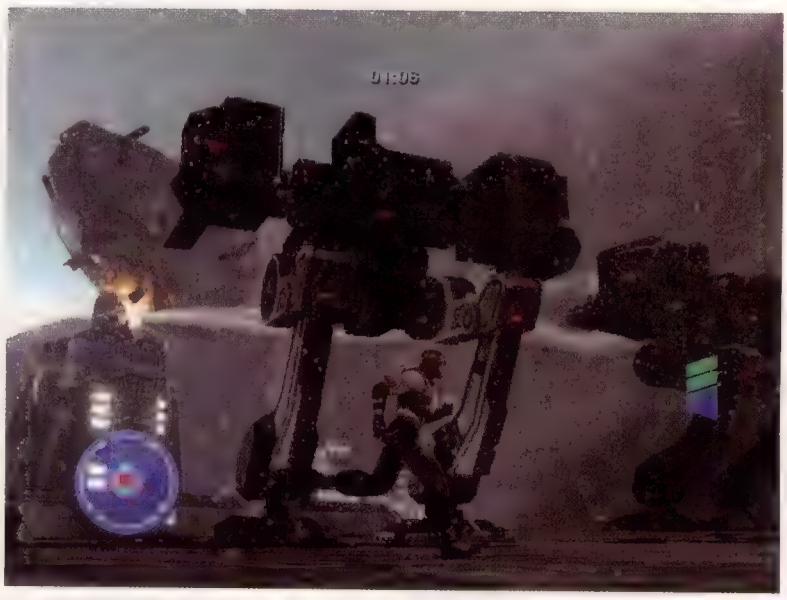
A dispetto di quanto il sottotitolo lasci intendere, l'attività solitaria è ancora una volta propedeutica a quella di gruppo, ma forse ignorarla (inizialmente) è il modo migliore per comprendere la portata dell'evoluzione occorsa. Approda alla modalità con la cieca spavalderia del veterano di *MechAssault*, e ti ritrovi, innanzitutto, a piedi. Con aria spaesata ti guardi intorno e vedi un mech, ci sali a bordo, e dopo alcuni passi ne vieni espulso per aver subito l'hijacking da parte di un avversario in battlearmor. Quindi corri in cerca di un nuovo mech, sotto la pioggia di missili vomitata da un velivolo VTOL in agile sospensione sopra la tua testa confusa. Battlearmor? Hijacking? Velivoli VTOL? L'universo di *MechAssault* è decisamente cambiato negli ultimi tre anni.

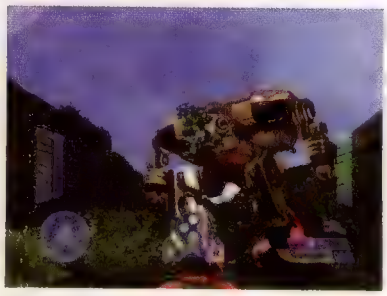
Già nella schermata principale, il gioco dirotta l'attenzione dal mech al suo occupante: la croce direzionale scorre fra le opzioni in primo piano mentre sullo sfondo lo stick analogico muove un 'mechwarrior' in divisa da combattimento entro i confini di un futuristico salone di briefing. Il controllo della carne sul metallo si riflette nel gioco vero e proprio. È ora possibile abbandonare il proprio mech per salire a bordo di altri veicoli, come carri armati e aerei VTOL, mentre l'inedita battlearmor (un esoscheletro corazzato) permette di scalare palazzi aderendo alle pareti o di agganciarsi ai mech ostili per riscattarli attraverso una procedura di hackeraggio.

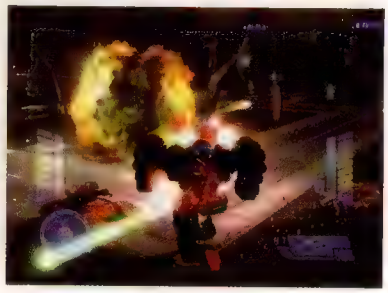
Malgrado la libertà teorica ispirata da queste novità, la linearità delle missioni impedisce di trarne effettivo giovamento. Le circostanze di impiego di velivoli e cingolati sono così rarefatte da risultare trascurabili, mentre l'obbligo di abbandonare la battlearmor prima di montare su un mech significa rinunciare alla facoltà di conquistarne altri più avanti. L'impossibilità di conservare mech a cavallo delle missioni giustifica ma non perdona la latitanza di una sezione dedicata all'allestimento, mentre i conflitti si risolvono spesso in soporifere prove di resistenza che premiano la capacità di attingere ai power up e ai rigeneratori recuperati dalle strutture o dai mech abbattuti in luogo della destrezza. Timide fasi stealth al comando di un indifeso mechwarrior sono infine il pallido tentativo di dare un senso alla cura notevole prestata nella modellazione dell'alter ego. È quasi un bene che il gioco termini proprio quando la noia diventa insopportabile.

Ma online tutto cambia. Le dinamiche del mech vs mech si arricchiscano delle intelligenze coinvolte, e tanto la battlearmor quanto i velivoli VTOL e i carri armati guadagnano un ruolo fondamentale nell'allestimento delle strategie di gruppo. Oltre a bombardare, gli aerei possono raccogliere e trasportare mezzi e upgrade dove serve con rapidità, magari portando un carro armato (che ha qualità da 'cecchino') in cima ad una collina o recuperando un compagno in battlearmor appena uscito dalla base avversaria con la bandiera in pugno. La possibilità di agganciarsi ai mech nemici ed avviare la procedura di hackeraggio rende l'esoscheletro un'arma alquanto pericolosa (e spassosa) online. Le sue caratteristiche permettono a chi la indossa di zigzagare fra le gambe degli imponenti mech in conflitto fra loro, scegliendo il momento più opportuno per tentare l'hackeraggio. Quest'ultimo dà origine ad una prova di velocità fra l'attentatore e la preda, entrambi impegnati a premere più tempestivamente dell'altro una sequenza di tasti indicata a video (la vittoria del giocatore in battlearmor significa la morte del pilota avversario e la conquista del mech).

Più in generale, grazie all'inclusione di ogni modalità di gioco concepibile (e non manca il cooperativo nella forma di un tutti contro la CPU) e all'aggiunta dell'intrigante Conquest (vedi Signori dell'universo), *MechAssault 2* offre un'esperienza online così completa, matura e per certi aspetti originale da appassionare ben più di quanto quella offline faccia supporre.





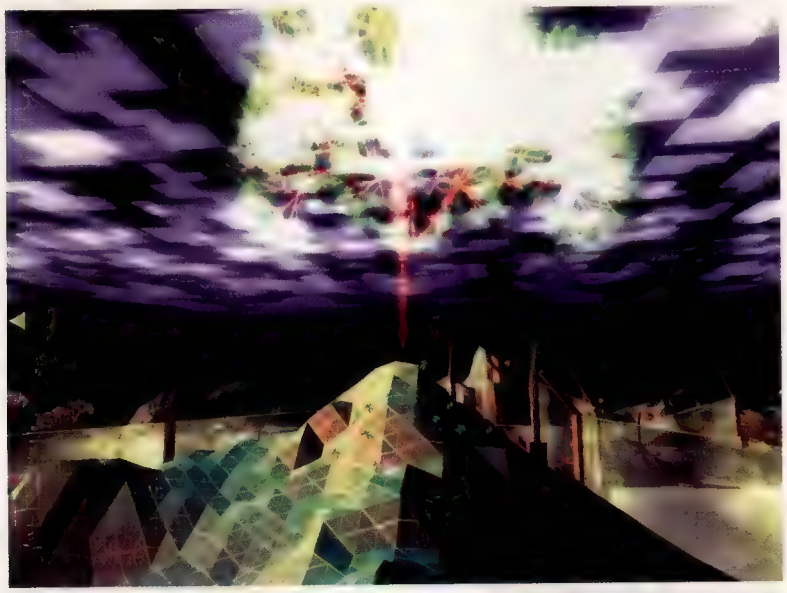


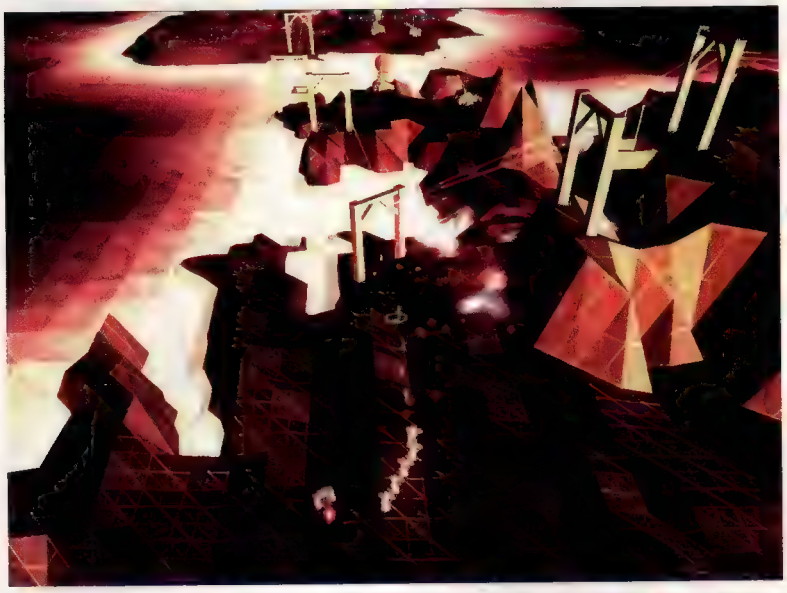
La demolizione delle strutture produce collassi ammirevoli ma la pratica soddisfa esigenze prevalentemente coreografiche. La generale lentezza dei mech (splendidamente modellati sebbene stilisticamente retrò) aiuta a digerire un motore grafico incapace di sostenere ritmi elevati

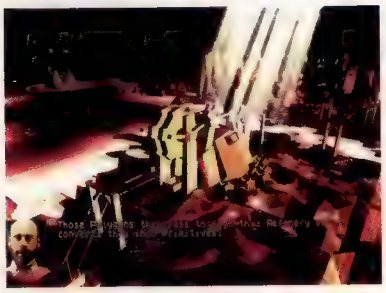
Voto: Otto su dieci

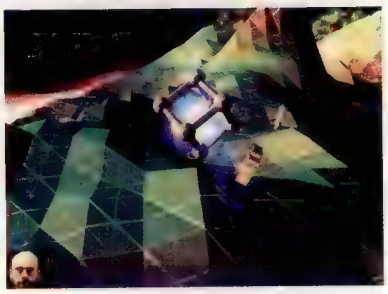
Darwinia

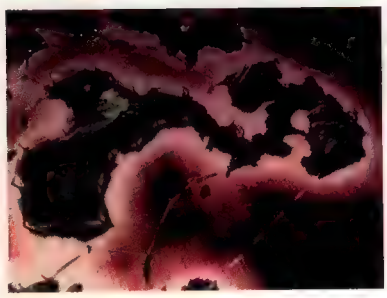
Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Introversion Software** Sviluppatore: **Interno**











Dopo tanti sparatutto in prima persona, dopo tanti strategici in tempo reale, e dopo tanti effetti speciali e motori grafici 3D di centoundicesima generazione, è davvero sorprendente far partire un eseguibile e vedere apparire sul monitor del PC un *gioco*. Eppure l'essenza di *Darwinia*, della stessa Introversion Software autrice di *Uplink*, è fondamentalmente questa: giocare.

Nel lontano 1986 un genio informatico di nome Sepulveda aveva inventato l'home computer 'definitivo', il Protologic 68000. Ma inconvenienti tecnici inattesi trasformarono il lancio della macchina in un flop, e lo scienziato in un recluso. Inaspettatamente, i 50.000 esemplari di 68000 accatastati in magazzino iniziarono a comunicare tra loro a livello quantistico, creando un vasto ambiente virtuale al quale Sepulveda, accortosi del fenomeno, diede il nome di 'Darwinia'. Ben presto in tale mondo parallelo apparve la scintilla della vita: piccole creature elettroniche capaci di semplici pensieri indipendenti che vengono note come 'darwiniani'.

Per vent'anni Sepulveda ha utilizzato Darwinia come laboratorio di studi sulla vita artificiale, ma ora questo paradiso virtuale è minacciato da un'invasione virale di terrificanti proporzioni. Avvalendosi dell'aiuto del giocatore, e di programmi elettronici da combattimento un tempo sviluppati per i videogiochi degli anni '80, lo scienziato deve quindi riattivare una a una le aree del sistema infestate dai virus (creature bioelettroniche insettoidi capaci di moltiplicarsi a velocità spaventosa).

Darwinia è tutto qui. Vasti paesaggi in grafica poligonale, che ricordano la realtà virtuale come veniva immaginata alla fine degli anni '80, sono costellati da strutture come 'Miniere di Poligoni', 'Generatori Energetici' e 'Parabole di Trasmissione' capaci di creare ponti elettronici sopra a oceani di luce. È in queste lande policrome e frastagliate che l'utente schiera i propri programmi d'attacco: squadre di omini armati di laser e granate, genieri in grado di riattivare le torri che controllano le strutture (e di raccogliere le 'anime' dei caduti per riconvertirle in darwiniani), tank squadrati ma efficaci nella loro essenzialità, e perfino attacchi aerei chiamati dalle truppe a terra su ragni e lombrichi virali. Esplosioni, battaglie disperate, camera che trema ai botti più violenti, zuppa di citazioni vecchie e nuove (da 'Tron' a 'Aliens' ai personaggi dell'Intellivision). Fine.

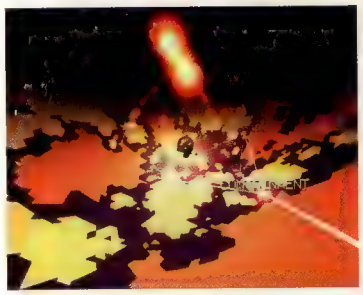
Non c'è altro da aggiungere se non che *Darwinia* è fondamentalmente un capolavoro, una effervescente miscela di nostalgia, design sofisticato (coordinare le forze e le magre risorse a disposizione richiederà la mente di un cyber-Rommel) e divertimento genuino, il tutto intriso di adrenalina pura. È così che nel 1986 si immaginavano i giochi nel ventunesimo secolo.

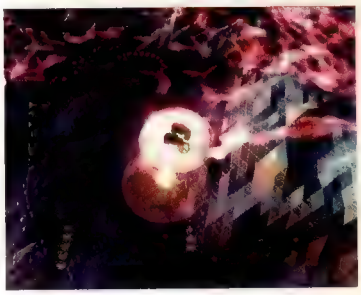
Voto: Nove su dieci

Scheda tecnica

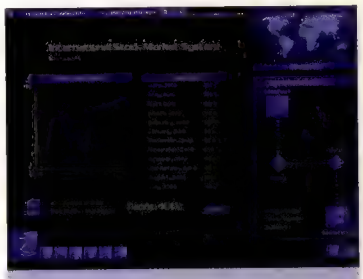
Pentium III 600MHz
128MB RAM
Scheda grafica 16MB
40MB su hard disk

Pentium IV 1,5GHz
256MB RAM
GeForce 3; ATI Radeon 9000
40 MB su hard disk





Gli attacchi dal cielo sono devastanti e annichiliscono i nemici in una vasta area, ma colpiscono con diversi secondi di ritardo



Su per la rete

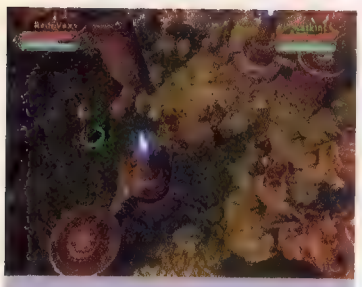
Uplink, il primo gioco di Introversion, è a tutt'oggi un cult tra gli appassionati, e attira quotidianamente giocatori che non lo avevano ancora scoperto. Partendo da una semplice postazione informatica, il compito del protagonista è quello di eseguire lavori di pirateria informatica e spionaggio industriale viaggiando per la fittizia rete web del 2010. I programmi e l'hardware utilizzabili possono essere migliorati spendendo i propri illeciti guadagni, mentre sulla testa del giocatore pende costantemente la spada di Damocle della polizia virtuale. L'interfaccia utente è spartana, ma l'azione è uniformemente angosciante, con 'corse' di decine di minuti portate a buon fine sul filo di una manciata di secondi.

4:3

Stereo

Offline 4
Online 4

Il design di armi ed armature in *Return to Arms* è fantastico come da tradizione, e la possibilità di ruotare il personaggio nella schermata dell'inventario è una gradevole aggiunta



Let's slash together

Il modo migliore per apprezzare *Return to Arms* è giocarlo in compagnia di amici. Affrontare i suoi dungeon in due, tre o quattro comporta un proporzionale ispessimento delle linee nemiche, il che stimola pesantemente il lavoro di squadra. Contrariamente a quanto proposto in *Champions of Norrath*, e per ragioni legate alla necessità di bandire il cheating, l'esperienza offline e quella online sono ora disgiunte: il personaggio impiegato in rete risiede esclusivamente sul server e non può pertanto essere upgradato offline. Lobby, lista amici ed un netcode ottimizzato sopperiscono alle deficienze della frettolosa implementazione in *Champions of Norrath*.

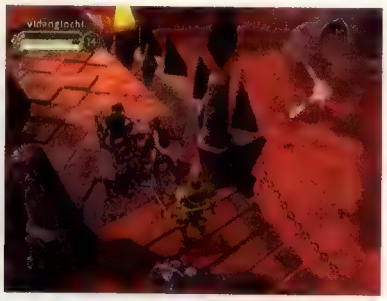
Champions: Return to Arms

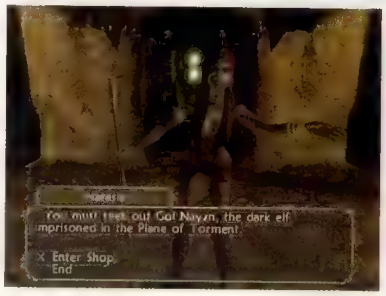
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Snowblind Studios**

Dopo l'ottimo esordio con *Baldur's Gate: Dark Alliance*, Snowblind Studios si è espressa in un ottuso esercizio di limatura delle dinamiche dell'hack and slash (e del suo formidabile motore grafico) con *Champions of Norrath*, senza curarsi di spingere la formula al di là dei confini tracciati da *Diablo*. Sebbene la volontà di affermarsi come specialista del genere sia chiara e comprensibile, il timore di deludere i fan sembra pesare sulla mano del team più del dovuto. È infatti sconfortante tirare le somme di *Return to Arms* e trovarsi in mano un update di *Norrath* caratterizzato da una semplice riorganizzazione strutturale, una modalità online più affidabile e poco altro.

Una volta selezionata la propria classe di appartenenza fra le tre proposte Shaman, Berserker e Barbarian warrior (quest'ultimo disponibile in versione maschile e femminile) o, in alternativa, un personaggio importato da *Champions of Norrath*, la procace 'testimonial' di *EverQuest*, Firiona Vea, invita a salvare il mondo di Norrath dalle insidie del caso. Da qui principia un'avventura dalla tradizionale leggerezza narrativa, ma in questo caso impoverita dalla latitanza di stimoli a quella seppur minima partecipazione emotiva promossa da *Dark Alliance*. La suddivisione del gioco in 'missioni' piuttosto che in 'capitoli' sottolinea l'intenzione di proporre un 'Arcade RPG' piuttosto che un Action RPG, dove il successo è premiato dall'apertura di un nuovo livello prima ancora che da un progresso sul piano narrativo. Anche le classiche side-quest sono state reinterpretate, e assumono ora i tratti di prove autonome (accessibili attraverso apposito menu una volta superata la missione a cui sono associate) il cui superamento è subordinato all'ottemperanza di specifiche condizioni oppure ostacolato da altrettanto specifici impedimenti. E infine c'è l'Arena mode, una sorta di survival che nei medesimi ambienti della modalità principale chiede di sopravvivere ad ondate di nemici progressivamente più dense in cambio di oro, preziosi punti esperienza e armi.

Fondamentalmente invariato rispetto alla precedenti edizioni, il sistema di combattimento si poggia sulla consueta formula del premi il tasto come un pazzo badando a sorseggiare pozioni rigeneratrici per evitare il collasso. Ma ci sono delle novità. La parata non è più garanzia di incolumità dal momento che esistono nemici in grado di portare attacchi fisici così possenti da abbattere le difese e far ricadere all'indietro, spalle a terra. Fine delle novità. Sebbene Snowblind sia stata sufficientemente furba da proporre con maggior assiduità gruppi misti di nemici al fine di stimolare il pensiero strategico (prima di dedicarsi alla bassa manovalanza è meglio freddare il mago che dalle retrovie resuscita i caduti), l'intelligenza artificiale soffre ancora di quella semplicità caratteriale che permette di sfoltire intimidatori branchi nemici attirando a sé un bastardo per volta. E sebbene i boss presentino pattern di attacco diversificati e stimolino pertanto il necessario processo di studio, il senso di castrazione legato alla rigidità e alla mancanza di inerzia del proprio alter ego soffoca il piacere della lotta.





La possibilità di scegliere se unirsi alle forze del male o portare avanti la causa del bene all'inizio del gioco incide pochissimo tanto sullo sviluppo narrativo quanto sulla tipologia di missioni proposte

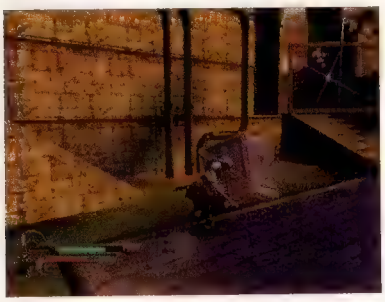
Tutto sommato, *Return to Arms* non è il peggior lavoro di Snowblind. Anzi, è sicuramente il migliore. Il problema è che non porta il genere da nessuna parte, ma ci ricama sopra. Anche dal punto di vista estetico, sebbene superlativo sul lato tecnico, *Return to Arms* è ancora afflitto da una ripetitività architettonica sconfortante, tale da assimilare ai dungeon sotterranei anche gli ariosi contesti a cielo aperto. Quella varietà che in *Dark Alliance* significava passare da un deserto polveroso alla sommità di una montagna innevata senza soluzione di continuità sembra svanita per sempre, e sebbene per alcuni possa considerarsi un pregio, si registra anche un sensibile impoverimento delle fasi platform.

Se distruggere barili, aprire forzieri e segare orde nemici in un esercizio di pura raccolta di oro, item ed esperienza è ciò che vi rende un giocatore felice, non c'è motivo per cui l'ultimo lavoro di Snowblind non possa soddisfarvi. Ma se vi sentite di condividere quell'odioso "I can't carry anymore", *Champions: Return to Arms* non vi alleggerirà certo il fardello.

Voto: Sei su dieci

Samurai Western: Katsugeki Samurai-dou

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Spike** Sviluppatore: **Acquire**



Gli scontri con i 'mostri' di fine livello sono solitamente avari di spunti originali. Si tratta di schivare alcune raffiche per poi contrattaccare, in maniera molto simile a quanto avviene con qualsiasi sgherro

Samurai Western è un prodotto dal carattere ruvido, spigoloso, poco comprensibile. Non è un giudizio riferito al solo comparto tecnico e alle sue texture grossolane, ma proprio al cuore dell'esperienza giocosa. Questo terzo capitolo 'ufficioso' di *The Way of the Samurai* abbandona ogni aspirazione adventure per buttarsi a capofitto nell'azione più pura e incontaminata. Ma la struttura di gioco non è affatto scontata, e richiede alcune sessioni prima di essere compresa appieno. Per questo, ad un primo impatto si può pensare di trovarsi davanti al più derivativo degli slash'em up in terza persona. Ma sotto l'abito dozzinale si celano intuizioni che non meritano di essere ignorate.

Inizialmente, a lasciare perplessi è l'eccessiva unità di tempo e di azione che caratterizza le sedici missioni di cui è composta l'avventura. Ognuna di esse si svolge in ambienti dalle estensioni ridotte, e si risolve in una manciata di minuti. Un lasso di tempo in cui al giocatore non verrà mai chiesto di fare altro che combattere. Nessun enigma, nessun accenno all'esplorazione o all'interazione con i personaggi non giocanti diverso dallo scontro frontale.

Lo stesso sistema di controllo non brilla per profondità concettuale. Le opzioni di attacco fanno capo ad un solo pulsante, da pestare furiosamente per inanellare combo a profusione. Talvolta è possibile interagire con il fondale afferrando mobilio da scaraventare all'indirizzo del nemico, ma la lentezza dell'operazione rende di fatto controproducente il perseguimento di una simile tattica. Manca invece all'appello la parata, sostituita dalla più coreografica schivata: l'impossibilità di difendersi passivamente costringe ad agire sempre a testa bassa, dribblando con tempismo i proiettili nemici per poi attaccare in contropiede. Una strategia ancora più rischiosa, ma anche più fruttuosa, consiste nel deflettere il piombo con la propria spada per rispedirlo al mittente.

L'unico legame tra questo *Samurai Western* e i precedenti *The Way of the Samurai* è rappresentato dalla gestione del protagonista, Gojiro. Ogni missione portata a termine accorda punti esperienza e nuove armi. Ciascuna spada è abbinata ad un diverso stile di combattimento, influenzando così i valori di attacco e di difesa del samurai, e di conseguenza la condotta del giocatore. Le stesse armi, inoltre, godono di un sistema di crescita indipendente da quello del personaggio. Per questo, investire pesantemente su un solo attrezzo significa auto-recludersi nei confini di un unico stile di gioco. Un limite che diventa debolezza nelle missioni in cui la padronanza di un'arma piuttosto che di un'altra è requisito fondamentale.

Ed è proprio questo che permette di capire la filosofia alla base del lavoro di Acquire. I livelli brevi, l'assenza di tempi morti, la semplicità dei controlli, sono tutte scelte volte a spingere il giocatore a ripercorrere più e più volte gli stessi capitoli, così da poter sviluppare il proprio personaggio e le rispettive abilità nelle differenti scuole di combattimento, stabilendo al contempo nuovi record cronometrici e di punteggio. È una concezione dell'action game che cerca di instillare in questo genere la filosofia di sparatutto come *Disgaea* o *Ikaruga*, dove il fine ultimo non è portare a termine una storia, ma migliorarsi continuamente. *Samurai Western* spinge il giocatore a misurarsi con se stesso, prima ancora che con il nemico, reinterpretando in chiave ludica la via del Bushido.

La visione di Acquire si scontra tuttavia con i limiti della sua realizzazione. Come già detto, l'estrema limitatezza dei pattern d'attacco rende ben presto ripetitiva l'azione di gioco. Se si decide di puntare tutto sull'approfondimento del modello di combattimento, è condizione necessaria che quest'ultimo sia sufficientemente evoluto da poter appassionare sulla lunga distanza. Pesa inoltre la deficitaria gestione della telecamera, perennemente incapace di seguire l'azione con tempismo. Una pecca imperdonabile, dal momento che è impossibile intraprendere azioni ragionate (difensive e offensive) quando gran parte degli avversari è esclusa dal proprio campo visivo. E non sarà certo un misero radar a risolvere il problema. Del resto *Samurai Western* è tutto qui, perso nel limbo che separa le buone idee dalla loro concreta realizzazione.

Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Al completamento di ogni stage si viene premiati con oggetti, armi e stage extra. I primi incrementano ulteriormente i valori del protagonista, e risultano utili per bilanciare le caratteristiche di ogni spada

Dolore e rabbia

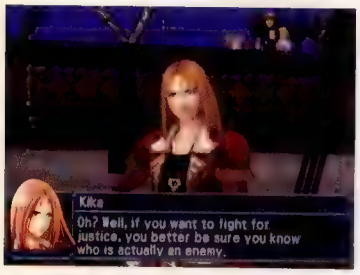
Ogni colpo ricevuto comporta un proporzionale incremento di una barra rossa posta al di sotto di quella dell'energia. Una volta colmata, il giocatore può fruire di alcuni attimi di furia distruttrice, durante i quali gode del privilegio di attaccare il nemico senza il rischio di essere ferito. Agendo con tempismo sul tasto di attacco in seguito ad ogni uccisione è inoltre possibile prolungare ulteriormente lo stato di invulnerabilità. Scatenare la furia di Gojiro può rivelarsi un aiuto fin troppo grande: alcuni boss, infatti, sono superabili semplicemente ricorrendo a questo espediente.

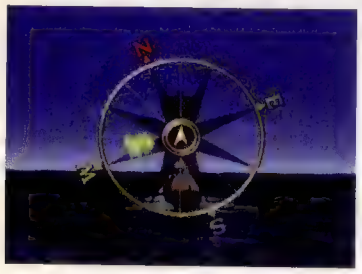
4:3
Scans. progressiva

Stereo

Suikoden IV

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno (KCET)**





Orientarsi in mare aperto è un'operazione decisamente intuitiva grazie alla bussola. Peccato che la navigazione sia la parte meno riuscita

Era un piccolo capolavoro, *Suikoden II*. L'umorismo stravagante, l'originalità ingegnosa delle situazioni e la liricità dei sentimenti che animavano eroi e comprimari ha segnato profondamente quanti ebbero la fortuna di provarlo al tempo della sua commercializzazione. Un'alchimia per nulla compromessa, agli occhi degli appassionati, in seguito alla 'sbandata' di Konami con un terzo episodio rivelatosi alla prova dei fatti soltanto discreto. Accantonato il pur interessante Trinity System visto in quest'ultimo, grazie al quale tre incipit diversi offrivano altrettante prospettive narrative ai medesimi avvenimenti, *Suikoden IV* si affida a una struttura espositiva più tradizionale in chiave marittima.

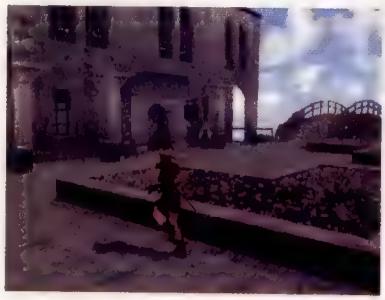
Come la Hyrule di *Wind Waker*, il mondo di *Suikoden IV* è in gran parte sommerso dalle acque, con l'eroe di turno impegnato a solcarle nel corso di frequenti spostamenti a bordo di velieri differenziati per stazza e prestazioni. Ed è ironico constatare come proprio il mare, immensa tavola di conquista che dovrebbe rappresentare la novità più importante e il principale motivo di attrazione per estimatori vecchi e nuovi, non solo fallisca nei propositi di rinnovamento della classica formula della serie, ma addirittura la limiti. La navigazione si rivela un gigantesco ostacolo alla fruibilità e soprattutto alla godibilità del titolo, goffa e snervante allo stesso tempo. Goffa per la rigidità di tutti i sistemi di trasporto che il giocatore è chiamato a guidare. Il semplice ancoraggio presso un porto qualsiasi è un procedimento reso enormemente complesso dalla macchinosità dei controlli, costringendo a manovre di aggiustamento del natante eccessivamente lunghe. Snervante per l'abominevole frequenza degli scontri casuali, il cui dilazionamento appare oltretutto svincolato da qualsivoglia criterio di ragionevolezza, potendo avvicendarsi anche in meno di un solo secondo. Globalmente, navigare i mari di *Suikoden IV* è un vero incubo e un tedio insopportabile.

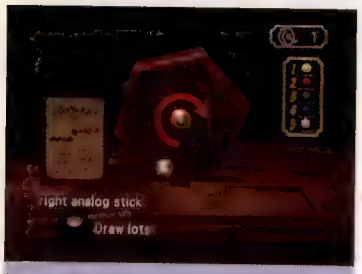
Trascorsa all'incirca la metà del tempo necessario al completamento del gioco, che assestandosi su poco più di 25 ore conferma questo come il capitolo meno longevo dell'intera serie, il reclutamento di personaggi che snelliscano significativamente le dinamiche esplorative permette all'esperienza di riprendere quota e divertire grazie all'eredità comune della saga: la ricerca delle 107 stelle del destino. È qui che *Suikoden IV* si lascia assaporare. Al giocatore è richiesta non solo iniziativa, ma anche sagacia, riflessione e intuito in decine di eventi dai risvolti umoristici e fantasiosi, contribuendo ad allietare la permanenza su isole altrimenti avare di ulteriori motivi di svago.

Sempre in ossequio alla tradizione della serie non mancano battaglie su larga scala in cui si è chiamati a fare le veci di uno stratega militare. Naturalmente, gli eserciti del passato lasciano il posto alle più idonee flotte da combattimento. Posizionate su una griglia rettangolare, le navi sono come pedine manovrabili a turno compatibilmente ai criteri del caso. Oltre al numero di persone da destinare sul ponte in caso di abbordaggio, si dimostra decisiva anche un'attenta scelta dei cannonieri, le cui affinità elementali vanno confrontate con quelle avversarie al fine di respingere più efficacemente il fuoco nemico. Come in passato, si tratta di momenti cruciali che non vanno assolutamente presi alla leggera. La disfatta corrisponde alla perdita permanente di preziosi alleati.

Deludenti i combattimenti, laconicamente ancorati ad una semplicistica distinzione tra attacchi fisici e incantesimi. Se i tratti distintivi della battaglia restano pressoché invariati, il sistema di crescita riprende ed esaspera la pressione livellatrice dei precedenti episodi. L'enorme numero di personaggi ha sempre posto il problema dello sviluppo di ciascuno in tempi relativamente brevi, ma in *Suikoden IV* si è optato per una soluzione estrema, tempestando letteralmente il giocatore di punti esperienza dopo il confronto con le creature avanzate, eccessivamente munifiche da questo punto di vista. Un personaggio trascurato potrebbe anche guadagnare decine di livelli e colmare il gap che lo separa dal resto del gruppo in un colpo solo. Se da un lato questa scelta incoraggia ad alternare i membry del party, dall'altro il combattimento inteso come pratica di miglioramento ne esce completamente svilito e, di conseguenza, preferibilmente evitabile.

A questo punto il disaffezionamento nei confronti della serie appare inevitabile: *Suikoden IV* è un gioco di ruolo globalmente fiacco che pochi consensi potrà riscuotere anche tra i fan più devoti.





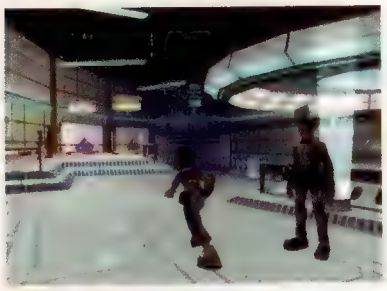
Giochi di società

In *Suikoden IV* è possibile dedicarsi ad un gran numero di minigiochi, come e forse più dei suoi predecessori. Trottole, lotterie a premi, caccia al topo, pesca e altri molto diversi tra loro che, oltre a necessitare spesso discrete cifre di denaro da investire, richiedono anche abilità e colpo d'occhio più che fortuna. Prevedibilmente, queste attività non sono presenti solo per puro diletto, ma si incastrano nella complessa rete di rapporti che è necessario comprendere al fine di reclutare nuovi personaggi.

Voto: Quattro su dieci

Virtua Quest

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Interno (Sega-AM2)**



Non è bello giocare coi sentimenti. Quando Sega rilasciò i primi brandelli di informazione relativi ad un misterioso progetto ibrido tra avventura e gioco di ruolo affine al mondo di *Virtua Fighter*, ai fan della serie parve improvvisamente di poter toccare il cielo con un dito. Yu Suzuki sarà coinvolto nel progetto? Quante risorse verranno destinate allo sviluppo? Sarà forse questo un nuovo *Shen Mue*? Da sempre luoghi di frequentazione per migliaia di appassionati, i forum di tutto il mondo videro intrecciarsi i fili di un dibattito fatto di supposizioni dove le aspettative superavano l'immaginazione. Quando il gioco venne annunciato ufficialmente solo pochi mesi dopo, apparve chiaro che AM2 avesse ambizioni molto più modeste di quanto le prime indicazioni inducessero a credere. Ma per quanto ridimensionate potessero apparire, nessuno avrebbe immaginato lo scempio che ne sarebbe scaturito.

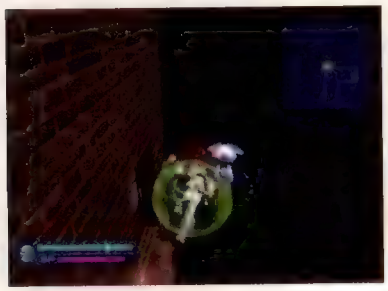
Pubblicato in terra nipponica con il nome di *Virtua Fighter Cyber Generation*, *Virtua Quest* si gioca alternandosi all'interno di due modi distinti: uno reale (Acropolis) e l'altro generato al computer (Nexus). Quest'ultimo è frequentato dai cosiddetti 'cacciatori', individui comuni nella realtà desiderosi di vivere online esperienze fantastiche altrimenti irrealizzabili. È nel corso di una delle sue frequenti esplorazioni nell'universo digitale che Sei, il protagonista, resta invischiato nella lotta contro un'organizzazione interessata alla raccolta di speciali pacchetti di dati conosciuti come Virtua Soul.

All'interno di Nexus chiunque è capace di azioni impossibili nel mondo concreto. Anche un teenager quale è Sei può trasformarsi in un autentico supereroe. Un'evoluzione che gli consente di paragonarsi in agilità ad altri pesi massimi dell'action game contemporaneo come Dante e Ryu Hayabusa. Non solo Sei è in grado di combattere corpo a corpo come un esperto di arti marziali, ma sa saltare sospeso a mezz'aria, correre perpendicolarmente alle pareti e distendere una frusta energetica per agganciarsi ad appigli semoventi, e da lì dondolarsi verso altezze proibite. Combattimento e, in misura minore, esplorazione sono gli ingredienti principali di un titolo chiaramente rivolto ad un pubblico di più giovani.

Patologicamente noioso in termini di puro gameplay, *Virtua Quest* vede nella realizzazione complessiva un autentico insulto al buon gusto. Il gioco è afflitto da uno dei peggiori sistemi di controllo che si siano mai visti in una produzione del genere. La risposta ai comandi risulta sensibilmente lenta e imprecisa. Spesso Sei tarda a rispondere alle sollecitazioni impartite tramite controller, senza contare che non è possibile andare avanti e indietro sullo stesso asse senza spostarsi leggermente verso destra o verso sinistra, un'approssimazione che inevitabilmente favorisce l'eventualità di precipitare quando ci si trovi a camminare nei pressi di sporgenze.

Il combattimento corpo a corpo 'vanta' un livello qualitativo di pari valore. Persino la mediocrità delle confusionarie baruffe di *Crimson Tears* appare più stimolante. Complice l'impacciata risposta ai comandi, certo, ma anche la quasi assoluta assenza di un'intelligenza artificiale ostile degna di essere definita tale. Impossibile trovare motivo di compiacimento anche per gli ego maggiormente propensi a gonfiarsi quando si ha di fronte nemici-pupattoli il cui scopo è chiaramente quello di fare da bersagli ambulanti. Non fosse per le barriere di elettricità artificialmente erette per costringere il giocatore alla lotta, probabilmente nemmeno li si degnerebbe di uno sguardo. La telecamera virtuale rappresenta un ulteriore problema. Nonostante sia possibile riposizionare l'inquadratura immediatamente alle spalle di Sei con la pressione di un tasto, capita di vederla fremere convulsamente allorché incastrata all'interno di costruzioni poligonali nel disperato tentativo di trovare una collocazione idonea.

Esecuzione, controlli, inquadrature e sistema di combattimento. *Virtua Quest* delude in tutti i comparti in cui può ragionevolmente essere analizzato. E se l'identità di un videogioco non è data dalla somma delle singole parti, *Virtua Quest* resta un titolo che succhia penosamente dalla notorietà di una saga di ben altro calibro per attirare su di sé immeritate attenzioni.

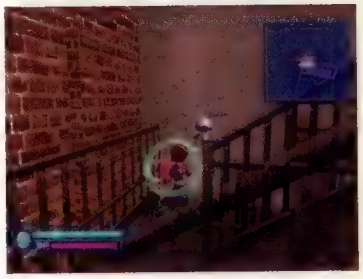


Voto: Tre su dieci

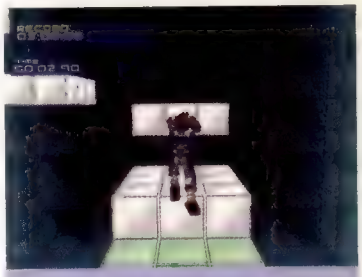
scheda tecnica

4:3

Stereo
Surround



Le Virtua Soul possono essere utilizzate anche come merce di scambio e permettono di acquistare nuovi potenziamenti nei negozi



Anime virtuali

Il fine delle ricerche all'interno delle diverse sezioni che compongono Nexus consiste nella raccolta delle Virtua Soul. Queste contengono proiezioni virtuali dei combattenti dell'universo di *Virtua Fighter*. Lei Fei, Akira ed altri personaggi chiederanno a Sei di misurarsi con loro promettendogli di insegnargli nuovi colpi in caso di vittoria. Sfortunatamente, la considerevole efficacia delle mosse speciali è del tutto sproporzionata rispetto alla difficoltà delle insidie proposte nei livelli avanzati. Gli stessi beniamini della serie maggiore sembrano disposti a lasciarsi sconfiggere senza sforzo.

Scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
16:9	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

Oltre agli interrogatori, *The Punisher* offre ghiotte occasioni per eliminare i criminali con creatività. Eseguendo un'uccisione rapida in corrispondenza di opportune zone sottolineate in oro, è possibile sfruttare l'ambiente circostante per rendere le esecuzioni ancora più spettacolari

Altro che Torquemada

Massimo incentivo a proseguire per i livelli spinti dalla curiosità di vedere quale nuova sevizia sia perpetrabile, gli interrogatori sono la principale novità proposta da *The Punisher*. Una volta afferrato un avversario, il giocatore è chiamato a spaventare il criminale mantenendo alto il suo livello di paura e dolore attraverso sadici e misurati movimenti della levetta analogica. L'uccisione innesca allucinanti animazioni (censurate in bianco e nero), ma causa la perdita di punteggio e, talvolta, dei bonus rilasciati dal delinquente liberato al termine della procedura. E che sarà giustiziato un secondo dopo, ovviamente.

The Punisher

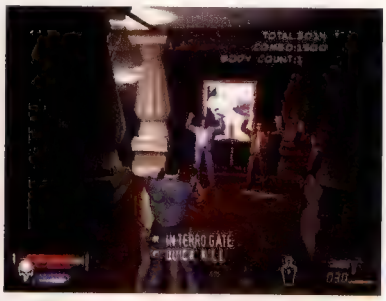
Sistema: **PS2, Xbox, PC** Versione: **Americana** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Volition**

Garth Ennis. Chi conosce questo nome sa già che *The Punisher* deve essere suo. Chi ignora l'esistenza di questo sregolato sceneggiatore potrebbe partire dalla lettura di 'Preacher', in modo da capire quale sia il livello di pungente violenza cui è disposto ad essere sottoposto da un fumetto e, ora, da un videogioco.

Passate sia la Golden che la Silver Age nell'universo dei fumetti americani, la figura del supereroe cominciava a perdere i suoi connotati di cavalleresca bontà. Dopo una comparsata come villain sulle pagine de 'L'Uomo Ragno', l'icona del Punitore raggiunse l'apice della sua popolarità nei rambo-reaganiani anni '80. Questo grazie ad una semplice regola di vita: eliminare il crimine. Non importano i mezzi. Anzi, importano eccome: nel modo più doloroso possibile. Forte di queste premesse, il titolo Volition cala nella maglietta in kevlar di Frank Castle, e di flashback in flashback permette di rivivere la sua missione di annichilimento della malavita, da pesce piccolo a pesce sempre più grande, sulla falsariga di un ciclo di episodi già sceneggiati su carta dallo stesso Ennis.

Dalla prima incursione in un covo di spacciatori di crack, fino agli scontri con i vertici della cupola, *The Punisher* predispone un vero e proprio luna park del dolore per chi desideri infliggere sofferenza ai criminali. '99 ways to die', cantavano i Megadeth, ed il medesimo numero di modi per brutalizzare ed uccidere gli avversari è presentato nel grondante gioco Volition. L'interrogazione dei nemici, infatti, se eseguita in particolari aree, permette di variare notevolmente le possibilità di tortura: faccia nella vasca dei piranha, appesi per una gamba oltre il parapetto di un grattacielo, spinti verso le lame di un tritatutto, sono solo alcuni dei metodi di persuasione disponibili.

Per assaporare appieno *The Punisher* si deve essere fan del fumetto o potenziali sadici con inclinazioni al genocidio (spesso il profilo di queste due categorie coincide). Le prime mosse nel gioco lasciano leggermente perplessi: Castle, nonostante sia la perfetta riproduzione della sua controparte cartacea, pare un po' troppo lento, legnoso. Proseguendo si capisce che tale incedere trasuda l'indole imperturbabile del personaggio, flemmatico passeggiatore in una valle di psicopatici (meno di lui) che sparano all'impazzata accecati dall'odio e dal terrore alla vista del teschio che porta sul petto. Il fatto che si recuperi energia ogni qualvolta si torturi un malcapitato criminale e la generale inettitudine degli avversari, non fanno che aumentare la sensazione di controllare il 'vero' Punitore, folle senza paura, freddo veterano che trova motivo di vita unicamente nell'infliggere sofferenza a sprovveduti delinquenti mezzetacche.



Nonostante se la cavi anche a mani nude, l'arsenale di Frank Castle si arricchisce di missione in missione di tutto il ben di Belzebù che uno psicotico può desiderare: calibro 50, mitragliatori da guerra, lanciafiamme. Ma la gioia più grande resta quella di sparare con due fucili a pompa contemporaneamente

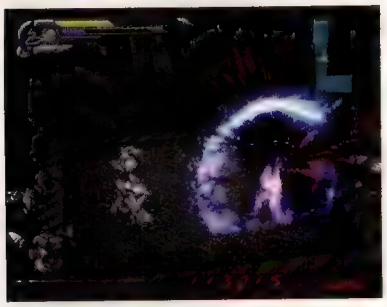
Solo i boss dimostrano una maggiore coriacità, ma nemmeno i superpoteri dei cattivoni di turno possono avere ragione di una vendicativa furia omicida. Furia che, quando un'apposita barra raggiunge un adeguato livello, può degenerare in un vero e proprio massacro all'arma bianca, attivando una sorta di 'bullet time' durante il quale sterminare i nemici avvalendosi unicamente dei propri coltelli da guerra. La citazione da *Max Payne* non è casuale: al di là del medesimo genere di appartenenza, le similitudini tra i due titoli sono numerose e bisogna ammettere che chi non ama il Punitore potrebbe liquidare questo gioco come un clone iperviolento del titolo Rockstar. Una violenza, però, decisamente sopra le righe, quasi sempre ironica: in *The Punisher* le sbudellanti animazioni sono divertenti prima ancora che raccapriccianti.

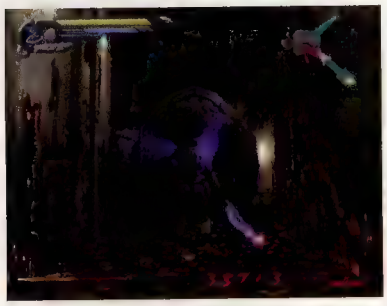
Catturando in pieno lo spirito del personaggio, *The Punisher* è un titolo impedibile per i suoi fan. Frank Castle non è mai stato rappresentato così bene, non solo nelle fattezze, ma soprattutto nel modo di agire e affrontare un mondo di inetti criminali che meritano unicamente la 'punizione'. Chi invece non sia animato dal medesimo spirito di vendetta, potrebbe trovare il gioco Volition un po' rozzo e ripetitivo, troppo simile a molti altri sparatutto in terza persona.

Voto Sette su dieci

Nano Breaker

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno (KCET)**





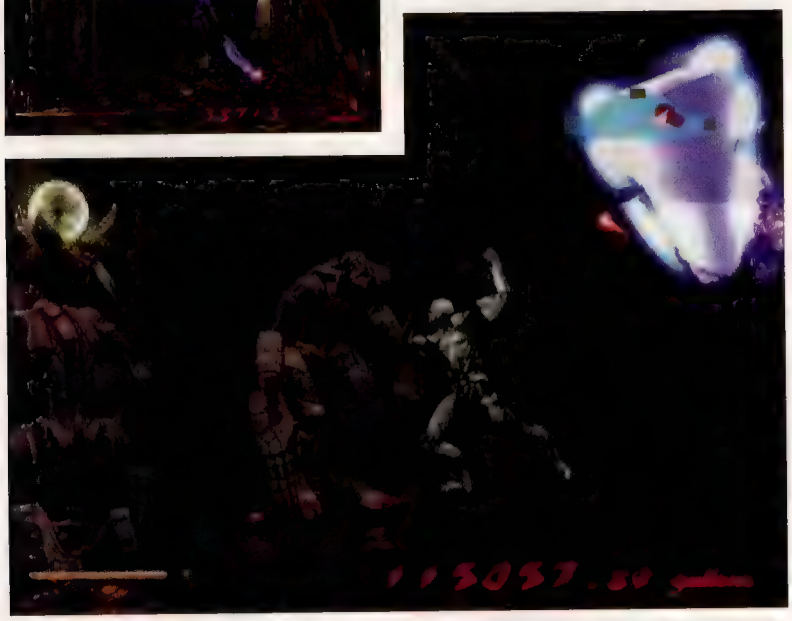
Sviluppato da Koji Igarashi, già responsabile degli episodi della serie *Castlevania* apparsi su GBA, PSone e PS2, *Nano Breaker* segna un distacco piuttosto netto dalla struttura adventure della saga dei Belmont. Questa volta l'accento è posto sull'azione in stile *Devil May Cry*, parzialmente contaminata da elementi di puzzle solving e da sezioni platform. Un mix piuttosto convenzionale, ma non per questo meno promettente. Purtroppo, dopo gli esiti poco felici di *Castlevania: Lament of Innocence*, Igarashi-san sembra riconfermare la propria idiosincrasia verso strutture di gioco tridimensionali.

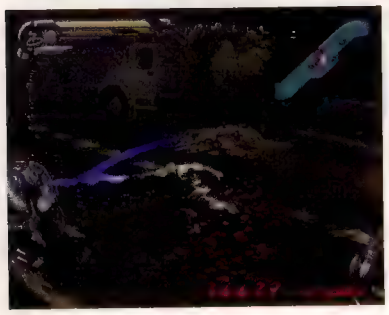
Nei panni dell'efebico Jake, *Nano Breaker* trasporta in un futuro prossimo in cui la nanotecnologia insidia l'esistenza della razza umana, diffondendosi tra la popolazione alla stregua di un vero e proprio virus. Questa simbiosi tecno-biologica dà vita agli Orgamech, creature ibride con un'altissima resistenza alle armi convenzionali. Ed è qui che entra in scena la PlasmaBlade, la cui peculiarità consiste nella possibilità di upgrade delle prestazioni. Raccogliendo appositi chip sparsi per le locazioni del gioco, è possibile sbloccare combo via via più articolate e devastanti. Un processo che lascia ampia libertà decisionale al giocatore. Le nuove mosse sono disposte lungo un diagramma ad albero, le cui ramificazioni più periferiche si rendono disponibili solo previo utilizzo dei chip di livello superiore. La reversibilità del processo lascia sempre aperta la possibilità di rimuovere i chip già posizionati e di utilizzarli per sbloccare mosse differenti, così da cambiare con estrema fluidità il set di colpi a disposizione di Jake.

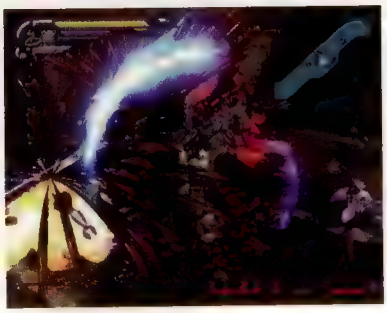
Il sistema di combo messo a punto da KCET è tanto intuitivo quanto geniale. Grazie alla presenza di due tasti di attacco (affondo verticale e orizzontale) e di un pulsante 'shift', la varietà è davvero elevata. Non è necessaria molta pratica prima di riuscire a inanellare combinazioni di colpi sempre più complesse, culminanti in trasformazioni spettacolari della propria arma. I chip di upgrade, infatti, non portano in dote solamente nuove sequenze d'attacco, ma rendono la PlasmaBlade capace di assumere momentaneamente le sembianze di enormi lance o martelli da guerra. Il livello di distruzione così inferto viene quantificato, tanto visivamente quanto numericamente, in galloni di sangue misto olio. Un indicatore numerico tiene conto del liquido spruzzato dalle ferite degli Orgamech e ricompensa in proporzione il giocatore, aumentando la capacità delle barre dell'energia e del Boost (vedi A tutto boost). Ad aggiungere un pizzico di ragionamento all'utilizzo di un tale ventaglio di mosse, infine, intervengono appositi enigmi o gli innumerevoli boss di fine e metà livello, ognuno sensibile ad un determinato tipo di attacco.

Ma i limiti di *Nano Breaker* vanno ricercati altrove, e, fatalmente, in aspetti basilari dell'esperienza di gioco. Il primo difetto a palesarsi è la gestione della telecamera. A causa di una visuale solitamente troppo ravvicinata al proprio alter ego, orientarsi nelle affollatissime battaglie è compito a dir poco arduo. E da questo punto di vista non aiuta certo il level design, colpevole di proporre sequele interminabili di corridoi angusti e tutti uguali. Ma la goccia che fa traboccare il vaso è rappresentata delle sezioni platform, capaci di sfibrare anche il più paziente dei giocatori. Riuscire a far atterrare Jake nel punto desiderato è un'impresa a dir poco ardua, in parte per colpa della telecamera virtuale, ma soprattutto a causa di un sistema di controllo che pur sfruttando la levetta analogica rimane di fatto digitale.

Il combattimento puro è l'unica isola felice del gioco Konami, un prodotto che tuttavia pecca piuttosto pesantemente sotto molti altri punti di vista. Sia sul piano visivo che su quello ludico *Nano Breaker* soffre di una terribile ripetitività. Corridoio dopo corridoio, il piacere di cincischiare con il sistema di gestione delle combo viene progressivamente a scemare, soffocato dalla frustrazione delle fasi platform e dal ciclico riproporsi di situazioni sempre uguali. E dopo l'ennesimo, mediocre, action game in 3D, una domanda si fa strada per i meandri nostalgici della mente: ma come sarebbe stato un *Nano Breaker* bidimensionale?







La PlasmaBlade può allungarsi come una frusta per trascinare a sé gli Orgamech. Agendo con un certo tempismo è quindi possibile colpire la propria preda 'al volo', provocandone l'istantaneo decesso

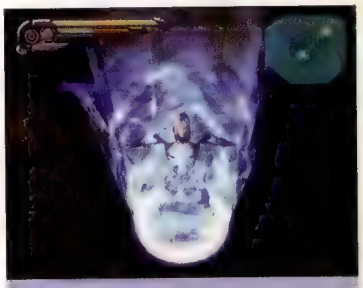
Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

La disposizione non sempre razionale dei punti di salvataggio, unita a una cronica carenza di bonus per recuperare energia, possono essere causa di difficoltà e frustrazione

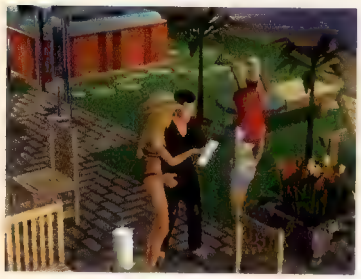


A tutto boost

Jake è aiutato nella sua battaglia contro le nanomacchine dalla presenza dei Booster. Questi non sono altro che mosse speciali o particolari power up che il protagonista acquisisce nel corso della missione; per esempio incrementi della velocità, smart bomb o scudi difensivi. Condizione necessaria al loro utilizzo è il riempimento della barra del Boost, che può essere rifocillata con appositi globi color cremisi lasciati cadere dai nemici abbattuti. I Booster aumentano di livello, e quindi di efficacia, proporzionalmente al numero di volte in cui se ne fa uso.

4:3 PS2, Xbox

Stereo PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1 Xbox



L'intelligenza artificiale è talvolta risibile. Non sono rari i momenti in cui i personaggi interrompono i loro movimenti perché la traiettoria è bloccata da altri individui. Lo stesso Hef soffre di questi problemi e capita che dialoghi con altri NPC fissando imperterrito il muro

Chiamami Hef

Playboy: The Mansion può essere fruito sia affrontando in sequenza diverse missioni, sia in modalità di gioco libera. Nel primo caso, oltre allo scopo finale di diventare il più grande magnate gaudente dell'editoria erotica, è richiesto di raggiungere determinati obiettivi, quali aumentare le proprie conoscenze, fidanzarsi, o gestire i dissapori all'interno del proprio staff. Nel secondo, si è liberi di tentare la scalata al successo senza nessun obbligo da soddisfare. In ogni caso, oltre ad indire feste e circondarsi di belle pupe e amicizie altolocate, è comunque necessario gestire la propria linea editoriale seguendo le previsioni di mercato e cercando di accontentare i gusti del pubblico, a volte maggiormente interessato allo sport, altre ad articoli di costume o attualità.

Playboy: The Mansion

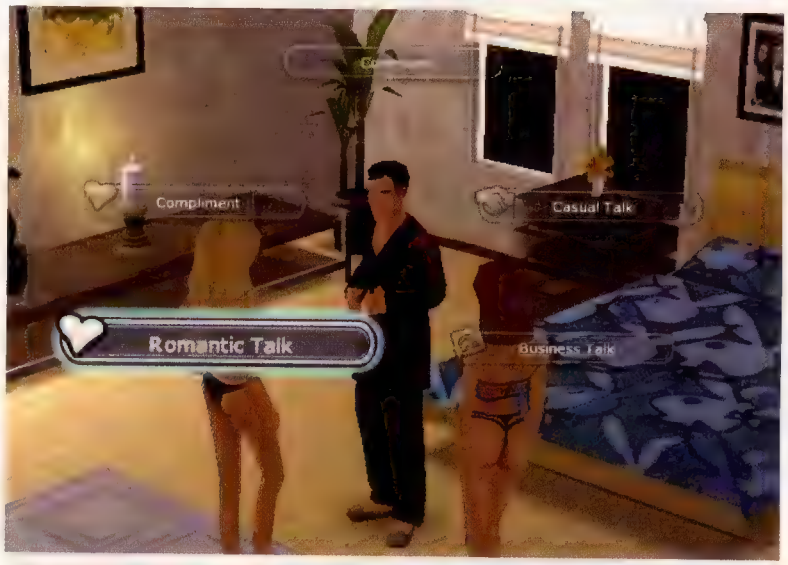
Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Americana** Produttore: **Arush Entertainment / Groove Games** Sviluppatore: **Cyberlore Studios**

Eccovi sorpresi a sbirciare. Non conta il voto a fondo pagina. Tanto meno il fatto che si possa detestare persino la confezione di *The Sims*: il coniglietto è ben più magnetico di qualsiasi calamita. Non a caso, questa recensione si pregia di essere smaccatamente maschilista. Eppure, *Playboy: The Mansion* è la dimostrazione di quanto la realtà sia migliore di ogni tentativo di riprodurla su schermo. Trascorrere tutto il giorno in compagnia di Playmate, invitare a feste in lingerie le più belle ragazze del mondo, possedere una splendida villa attrezzata a scannatoio, non è mai stato così noioso.

A 79 anni suonati e stordito da una ferrea dieta a pane e Viagra, Hugh Hefner continua ad essere uno degli uomini più invidiabili del pianeta. Eppure indossare la sua vestaglia nel titolo CyberLore produce una triste sensazione di castrazione. Intrigati dall'ipotesi di realizzare un impero editoriale fondato sulla diffusione di un erotismo solare ed ammiccante, il primo approccio con *Playboy* è di attenta curiosità. Infatti, si tende a liquidare il più velocemente possibile la fase di tutorial per dedicarsi totalmente all'antica arte del tacchinaggio. La prima cosa che si vuole fare non è diventare ricchi. E al giornale nemmeno si pensa. La prima cosa che si vuole fare è... er, fare.

Il metodo più rapido è organizzare un bel party nella propria dimora: dopo pochi secondi la casa pullula di gente del bel mondo e si possono stringere contatti per la propria rivista, oppure morbidi fianchi tra le proprie mani. Poiché la seconda opzione è in vetta alle priorità, scelta la preda si passa al dialogo. Di menu in menu e di argomento in argomento, si aspetta che le icone di stato della vittima mostrino il grado di affinità desiderato: dopo qualche minuto di chiacchiericcio incomprensibile si può passare all'azione. A seconda dell'elemento di arredo scelto, è possibile prodursi in differenti sessioni di petting sfrenato (nel mondo di *Playboy* le mutande stanno sempre al loro posto). Le animazioni sono spassose e la varietà offerta dai diversi mobili scelti come 'supporto' invogliano all'acquisto di nuove suppellettili. Quando però si scopre che ogni ragazza, non importa se sfrenata ninfomane o seriosa attivista per i diritti umani, una volta ceduto alla nostra corte compie esattamente i medesimi movimenti, il divertimento frana. La centesima conquista che si comporta come una fotocopia della prima dà un triste aroma di minestra riscaldata al tutto.

La varietà non brilla neppure nei modelli usati per i vari personaggi: non sono rari i momenti in cui si ha a che fare con vere e proprie bande di cloni, distinguibili solo dal colore dei capelli o dalle statistiche che li descrivono.



L'accoppiata silicone/silicio fa sempre il suo effetto e le grazie di alcune fanciulle invogliano ad approfondirne la conoscenza. Per quanto smussati, comunque, i poligoni delle conigliette di *Playboy: The Mansion* perdono il confronto con il materiale fotografico sbloccabile come bonus

Intristiti da un'attività sessuale che, più che solare e ammiccante, si è rivelata ripetitiva e monocorde, si cerca di annegare i dispiaceri nel lavoro.

Per ottenere un numero perfetto della propria rivista è necessario scritturare i collaboratori migliori. Per questo è bene organizzare dei party. E si ricomincia con la medesima procedura di cui sopra, con l'unica variante sul finale, in cui ad un amplesso simulato si preferisce un contratto stipulato. A provare a spezzare la monotonia dei continui dialoghi simbolici, viene in aiuto il momento in cui è richiesto di fotografare in prima persona le star che posano per copertina e paginone centrale. Il voyeur che è in noi sogghigna, fino a quando non scopre che immortalare una coniglietta dal decoltè generoso fornisce il medesimo indice di gradimento di un primo piano del suo gomito.

Playboy è proprio quello che ci si aspetta da un'occhiata distratta alle immagini: un po' *The Sims* (ma privo della medesima complessità sociale), un po' manageriale 'vecchio stampo', il tutto condito con ammiccamenti e sesso censurato. La pittura, la scrittura, il cinema ed i fumetti hanno i loro capolavori erotici. E i videogiochi? Gli amanti del titolo Maxis preferiranno una delle innumerevoli ambientazioni disponibili. Gli amanti di Playboy farebbero bene a continuare a leggersi la rivista, così non saranno mai colti dal paradossale dubbio che vivere nella Playboy Mansion possa essere noioso.

Voto: Cinque su dieci

Dead Or Alive Ultimate

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Team Ninja**

Per toccare veramente il cuore degli appassionati, certi remake rimangono fedeli al passato portando con sé una carica irresistibile di ricordi e sensazioni, sicuri che il progresso tecnico non ne oscurerà mai il fascino. Come vecchi giocattoli ricoperti dalla polvere, sanno restituire il sorriso a chi li ha tanto amati, ma raramente si guadagnano nuovi estimatori. Altri titoli tornano invece al presente dopo leggeri lifting o miracolosi ammodernamenti grafici, e trovano spazio nei cataloghi attuali senza sbandierare eccessivamente le proprie origini.

L'ultima fatica di Team Ninja incarna perfettamente entrambe le facce della medaglia: classica 'operazione nostalgia' per il primo *Dead Or Alive* (a beneficio dei fan storici), ma anche autentico revival del successore originariamente uscito su PlayStation2 e Dreamcast. La distinzione viene ribadita dalla collocazione dei due giochi su un DVD ciascuno, a sancire una concreta separazione delle opere. Se il capostipite sembra infatti un semplice reperto archeologico riesumato direttamente dal periodo Saturn, il sequel rappresenta l'ideale continuazione della popolare serie firmata Tomonobu Itagaki; merito di un restyling audiovisivo intimamente connesso con gli aspetti peculiari del gameplay, teso ad esaltare l'ammaliante fisicità dei (delle) combattenti e a capitalizzare l'estrema rapidità degli scontri. Conoscere ogni lottatore fino all'ultimo poligono diventa dunque una condizione cruciale per battere l'avversario, mentre ciascun dettaglio dei lussureggianti scenari può essere tanto un vantaggio quanto un ostacolo. Ecco perchè il secondo capitolo della saga ruba nettamente la scena al predecessore, privo della personalità necessaria per distinguersi nell'affollato panorama dei picchiaduro tridimensionali. Così malizioso e provocante, il design del sequel instilla poi quel morboso senso di attaccamento verso i personaggi già sperimentato nel chiacchierato *Dead Or Alive Volleyball*, mentre l'opzione Watch permette di assistere 'a mani libere' a duelli completamente gestiti dalla CPU.

Anziché imitare l'approccio 'riflessivo' tipico di *Virtua Fighter*, Tecmo preferisce battere la strada dell'immediatezza per stimolare un coinvolgimento più viscerale e istintivo. I continui pericoli disseminati nelle 22 arene disponibili (davvero maestose quanto ad estensione e varietà), insieme alla scarsa efficacia delle parate e al breve decorso delle sessioni uno-contro-uno, infonde all'azione una carica di frenesia ben sostenuta dal ritmo incalzante delle partite.

Sulla rete, il franchise compie un definitivo salto di qualità e acquisisce probabilmente la sua ideale fisionomia, specie in virtù delle molteplici opzioni pensate appositamente per le sfide multiplayer: tag, match in coppia e spossanti survival inclusi. Persino l'esile spessore dello story mode conferma l'orientamento squisitamente online del progetto, adatto a quella fruizione sbrigativa e occasionale che il supporto di Live esalta magnificamente. Grazie al rigetto delle classiche combinazioni di tasti, padroneggiare appieno i comandi richiede soltanto una manciata di secondi, comprendere le dinamiche dei combattimenti ancor meno. A detrimento dello spessore e del tatticismo, ovviamente. Tutto improntato sulla potenza dei colpi a discapito della velocità di esecuzione, il pessimo compromesso forza-agilità dei protagonisti maschili favorisce il dinamismo delle solite Tina, Hayane, Kasumi ed Helena, confermando l'approccio semplicistico di un character design non privo di squilibri.

Malgrado esasperino ulteriormente lo strapotere degli attacchi sulle parate, le contromosse permettono di bloccare le sortite offensive per restituirle al mittente, apportando una gustosa variante 'strategica' in un contesto altrimenti monocorde. Eppure la smaccata somiglianza di tante mosse svela il carattere ampiamente superficiale delle meccaniche di base, dimostrando tutti i limiti di un prodotto ormai superato nonostante le novità e i ritocchi.

Voto: Sette su dieci

Completamente ridisegnate rispetto alle precedenti apparizioni della serie, le arene di *Dead Or Alive Ultimate* comprendono scenari racchiusi da limiti invalicabili ma anche ambienti esterni decisamente più estesi, esplorabili scagliando l'avversario oltre le recinzioni del caso

schermo tecnico

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital 5.1

Online 4

Oltre ai tre personaggi bonus, il successo nello story mode premia anche con costumi alternativi utili a caratterizzare il look dei combattenti. Quelli femminili, ovviamente, vantano il guardaroba più interessante

La sala giochi virtuale

Si chiama Virtual Arcade la modalità online più semplice e stuzzicante introdotta in *Dead Or Alive Ultimate*, dove un massimo di otto utenti possono osservare un combattimento tra due giocatori per poi subentrare al perdente o al vincitore. Chiamata a riproporre la stessa atmosfera delle vecchie sfide collettive in sala giochi, l'opzione intende incentivare l'esperienza su Xbox Live proprio per estendere l'esigua longevità del titolo. Risultano invece maggiormente convenzionali (seppur graditi) i duelli in coppia e le classiche sessioni in tag, che permettono di allestire una squadra di quattro elementi.

Video
4:3

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

Kuon

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Agetec** Sviluppatore: **From Software**

Un'occasione sprecata? Forse. La dimostrazione che i survival horror hanno detto tutto e che non è più possibile proporne di nuovi senza scadere nel banale? Probabilmente no. Il genere che affonda le proprie radici in *Alone in the Dark* e che dai tempi di *Resident Evil* è diventato una presenza fissa della scena videoludica, ha ancora molto da dire, come dimostrano il quarto episodio della serie Capcom, *Cold Fear* e tutti i titoli che trovate nelle anteprime di questo numero di **Videogiochi**. Il survival horror funziona ancora e, soprattutto, piace ancora, ma è fondamentale soddisfare alcune prerogative per farlo viaggiare al passo coi tempi. E *Kuon* vi riesce solo in parte.

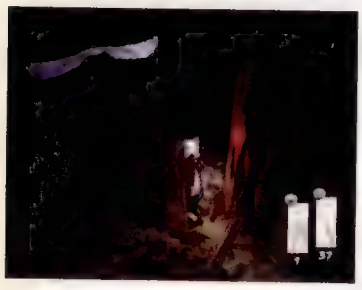
La vicenda narra di due giovani donne, Utsuki e Sakuya, impegnate nella ricerca dell'onmyoji (prete esorcista) Doman. A differenza di quanto accade in *Project Zero*, le protagoniste si muovono seguendo due trame parallele, basate sulla dicotomia ying/yang. Dopo aver selezionato una delle due ragazze all'inizio dell'avventura, ci si ritrova catapultati nell'antico Giappone dell'epoca Heian, avvolti dall'atmosfera al contempo poetica e spettrale di una villa, con tutto il suo corollario di giardini, santuari e alloggi delle guardie. L'ambiente è carico di un fascino inquietante, ma non riesce mai a impressionare con inquadrature ad effetto. I lunghi pellegrinaggi attraverso la mappa diventano presto una via crucis tormentata da una continua sensazione di déjà vu: passeggiate immerse in ambientazioni troppo uguali fra loro, che neppure l'improvvisa comparsa di qualche demone riesce a 'ravvivare'.

Il termine 'ravvivare' non è casuale, perché le creature ostili che popolano il mondo di Utsuki e Sakuya sono incapaci di spaventare realmente. Spettri e mostri sono in *Kuon* il riciclo di quanto già visto e rivisto in titoli del passato e, come se ciò non bastasse a svilirne l'efficacia, non riescono mai a impensierire seriamente. Va detto che il loro fallimento dipende almeno in parte dagli incantesimi a disposizione delle ragazze: dopo aver recuperato in giro per la villa gli appositi documenti, le due sono in grado di evocare attacchi devastanti, che vanno da dardi ghiacciati a cani feroci, passando per ragni e sfere di fuoco. Di fronte a un simile arsenale anche il demone più potente non può che soccombere in pochi istanti.

Nel malaugurato caso in cui le scorte magiche andassero esaurite è sempre possibile tagliare la corda a gambe levate, anche se in tale circostanza è necessario prestare attenzione a non fare troppo fracasso con i geta (sandali di legno) e a non infilarsi in qualche vortice di energia negativa. Quando ciò accade, le protagoniste vengono colpite da un tremendo senso di vertigine, con conseguente annacquamento dell'immagine nel blur unito all'impossibilità di utilizzare gli incantesimi. In una parola, è il panico. Per uscire dall'inghippo si rende necessaria una fase di meditazione, da eseguire restando immobili ed esponendosi quindi agli attacchi dei fantasmi. Sono proprio queste situazioni di panico a sancire il momento di massima difficoltà del gioco e a consigliare un frequente ricorso ai salvataggi, tanto più che questi ultimi rappresentano uno dei momenti più poetici del gioco: la registrazione della partita corrisponde infatti a un processo di catarsi che le ragazze devono eseguire in precisi punti sacri, facendo scivolare una barchetta di carta nei corsi d'acqua che attraversano i giardini della villa.

A cancellare il momento aulico e ad aumentare repentinamente il livello di difficoltà intervengono i classici enigmi, per la cui soluzione è necessaria una certa padronanza della lingua giapponese, anche se il gioco è in buona parte tradotto e doppiato in inglese. Oltre a dover recuperare i foglietti magici da utilizzare per forzare i sigilli che bloccano le porte, Utsuki e Sakuya si trovano infatti a gestire meccanismi folli, caratterizzati da decine di kanji che vanno allineati in modo da creare le parole chiave. Per la serie chi li capisce è bravo (e ha studiato l'idioma di Amaterasu), e chi non li capisce rimane fuori dalla porta.

Voto: Cinque su dieci



Gli spargimenti di sangue per le varie stanze della villa fanno da contraltare a una serie di nemici dal character design assolutamente non terrorizzante

La sfocatura dello schermo (sinistra) indica che la protagonista è entrata nel panico e che fino a quando non riuscirà a calmarsi le sarà impossibile ricorrere agli attacchi magici

Incantatrici di cani

Utsuki e Sakuya sono ragazze dall'aspetto esile e innocuo, eppure tremende nell'uso degli incantesimi. Il fatto che il sistema di combattimento di *Kuon* sia basi sugli attacchi magici non è di per sé un difetto, ma diventa tale nel momento in cui questi ultimi si rivelano eccessivamente efficaci contro i nemici. Evocare ragni d'assalto, cani rabbiosi e altre follie del genere è un gioco da ragazzi: basta infatti linkare gli incantesimi ai tasti Triangolo e Quadrato e pestare come dannati sul controller non appena qualche malintenzionato si avvicina troppo alla gonnella per risolvere a proprio favore buona parte delle situazioni pericolose.

Death by Degrees: Seduzione Letale

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Prendi una donna, trattala male", consigliava Marco Ferradini in una celebre canzone. E Namco questo ha fatto. Ha preso Nina Williams, una delle eroine più sexy della saga di *Tekken*, e le ha riservato un trattamento non certo di favore. *Death by Degrees: Seduzione Letale* (complimenti ai distributori italiani per il sottotitolo), pesca a piene mani da quanto offerto dal genere action-adventure negli ultimi dieci anni, coniugandolo con l'iconografia del franchise *Tekken*.

Di fatto, il gioco Namco altri non è che un *Resident Evil* con combattimenti più dinamici e una buona dose di erotismo pecoreccio. Partendo dal sistema di inquadrature fisse, e passando per enigmi incentrati su chiavi esagonali, dighe e ascensori non alimentati, è subito evidente il filo che lega le avventure di Nina con quelle ambientate a Raccoon City. Va reso atto agli sviluppatori nipponici di aver perlomeno provato a rinnovare una formula ormai ben più che rodata. Il binomio esplorazione-combattimento viene spezzato da minigiochi di varia natura. Pilotando lo Stingray, un elicotterino con telecamera annessa, è possibile intrufolarsi in zone altrimenti inaccessibili, servendosi poi del velivolo stesso per interagire con interruttori o per scattare fotografie. Le sezioni incentrate sul cecchinaggio, invece, instillano un po' di *Time Crisis* nel DNA di *Death by Degrees*. Sparando da una postazione fissa, e con la possibilità di accovacciarsi per trovare riparo e ricaricare, è necessario liberare eliporti o torrette dalla presenza di terroristi. L'idea alla base di queste aggiunte è tutto sommato lodevole, e il ritmo dell'azione ne risente positivamente. Tuttavia le digressioni rimangono rigidamente gestite dallo script del gioco stesso. Per cui scordatevi di sfruttare lo Stingray per esplorare nuove aree senza esporvi al nemico, in quanto l'uso del gadget è centellinato nelle sole situazioni previste dai programmatori.

Dove *Death by Degrees* riesce a brillare di luce propria è nel sistema di combattimento. Sviluppando un'idea già vista in *Rise to Honour*, lo stick analogico destro assolve alla doppia funzione di innescare e indirizzare i colpi di Nina, mentre una rapida flessione della levetta sinistra produce una schivata nella rispettiva direzione. Questa soluzione rende i combattimenti molto intuitivi, permettendo di destreggiarsi con eleganza in mezzo a nugoli di avversari. È inoltre possibile avvalersi di spade o pistole, alternandone l'uso a quello dei pugni e dei calci in tempo reale. Tuttavia, l'utilizzo di armi è limitato dalla scarsità delle munizioni e dalla rapida deteriorabilità delle lame, così da lasciare allo scontro a mani nude una sostanziale centralità nella dinamica di gioco.

Il sistema di combattimento è sorprendentemente fluido e approfondito, grazie anche ad un ampio set di mosse a disposizione. A penalizzarlo, semmai, è la fastidiosa imprecisione di fondo. I problemi sono gli stessi del summenzionato *Rise to Honour*, e in generale (viene da pensare) di qualsiasi sistema di controllo di questo tipo. Per quanto affascinante, un layout simile finisce per scontrarsi con la fisiologica imprecisione degli stick analogici, dotati di una corsa decisamente maggiore rispetto a quella di un qualsiasi tasto frontale: un problema fatale quando si tratta di concatenare combinazioni di mosse, e che finisce per favorire il button smashing piuttosto che l'esecuzione di combo articolate. Chiaramente con la pratica è possibile esibirsi in coreografie spettacolari, ma per tutta la durata del gioco il controllo su Nina trasmette una spiacevole sensazione di precarietà.

Lo spin-off Namco rimane in bilico tra la volontà di innovare e la paura di farlo troppo. Messo in un contesto di gioco più dinamico e moderno, il sistema di combattimento di *DbD*, pur con tutti i suoi limiti, poteva rappresentare l'ossatura ideale per un titolo che rendesse onore alla storica serie di picchiaduro Namco. E di certo non mancavano le risorse per farlo, considerando la cura riposta nel comparto tecnico e nelle sontuose scene in Full Motion Video. Ma il potenziale che traspare dal codice di *DbD* rimane per buona parte inespresso. Tutta colpa di una struttura di gioco arcaica, annacquata da sessioni esplorative tediose e mortificata da una rigidità di fondo che non riesce a valorizzare il divertimento offerto dalle sezioni votate all'azione pura.

Voto: Sei su dieci

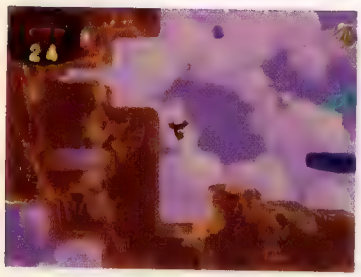
I colpi subiti da Nina provocano la lacerazione dei suoi indumenti, peraltro già succinti. La caratterizzazione forzatamente sexy della protagonista è completata dall'ormai celebre effetto 'gelatina' applicato al seno

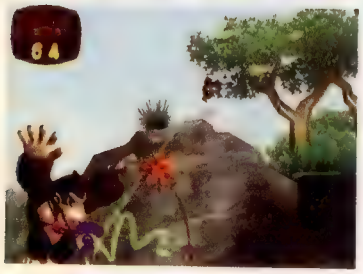
Esperienza femminile

Per ogni attacco andato a buon fine Nina è ricompensata con una piccola quantità di Punti Abilità, che possono essere moltiplicati inanellando lunghe sequenze di colpi. Quanto guadagnato in battaglia può essere speso in un apposito menu per sbloccare nuove mosse, a cui vanno ad aggiungersi prese, manovre evasive e abilità con le armi. L'accumulo di punteggio comporta anche l'incremento delle barre dell'energia e della concentrazione. Quest'ultima permette di esibirsi in colpi speciali, per esempio attacchi mirati alle zone vitali dell'avversario.

4:3

Stereo





La varietà delle situazioni di gioco è vertiginosa. Tra combattimenti furibondi, corse isteriche, salti in lungo (a cavallo di enormi mufloni) e lanci con il 'paracadute' (in realtà uno scoiattolo volante) è impossibile annoiarsi

Eleganza e ferocia

I livelli di *Jungle Beat* non sono molti (è possibile terminare il gioco in una manciata di ore, in effetti), ma riescono a tenere vivo l'interesse a lungo grazie ad un sistema di combo che ricorda, a tratti, la virtuosa pratica delle chain di *Ikaruga*. In pratica possono essere risolti senza mai toccare terra, saltando di liana in liana e rimbalzando di avversario in avversario. Nemmeno a dirlo, riuscire a superare un intero livello senza sbagliare nulla regala immense soddisfazioni, oltre che una medaglia indispensabile per sbloccare altre ambientazioni.

Donkey Kong: Jungle Beat

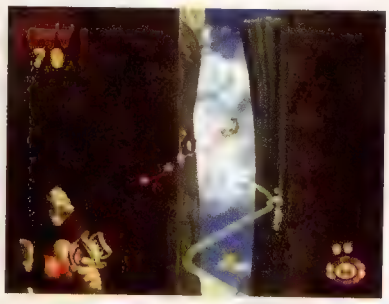
Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

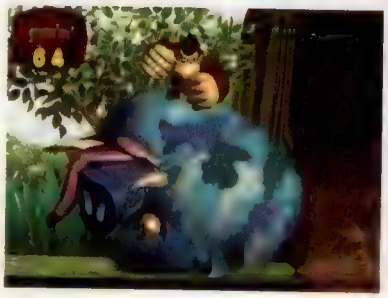
Accogliere *Jungle Beat* con un fragoroso applauso a scena aperta sarebbe estremamente inappropriato. E non certo perché l'ultimo esperimento ludico di Nintendo sia poco riuscito, ma perché sarebbe un gesto troppo borghese, troppo elegante, troppo compito. Donkey Kong non apprezzerebbe. Molto meglio, invece, un selvaggio trambusto, una cacofonia di grida belluine e di ritmi tribali, magari ottenuti percuotendo in maniera isterica bonghi, tamburi e (ovviamente) conga giocattolo.

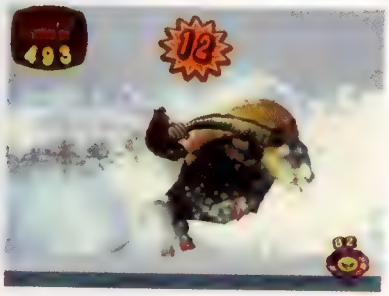
Nessun altro gioco è mai riuscito a scatenare tanta adrenalina, tanta foga, tanta rabbia quanto *Jungle Beat*, e il merito non è solo del suo 'impegnativo' controller (la stessa coppia di conga impiegata in *Donkey Konga*), quanto del temerario impiego del medesimo come interfaccia per un platform bidimensionale fedele ai dettami della vecchia scuola. In pratica, la coppia di plasticose conga si ritrova a 'scimmiottare' le funzioni di un normale pad, estremizzando gli input del giocatore. Una serie di percussioni sui tamburi destro o sinistro, e Donkey Kong inizia a correre nella rispettiva direzione dello schermo. Un colpo deciso ad entrambi, e il primate spicca un balzo. E dal momento che la periferica Nintendo dispone di un microfono in grado di rilevare suoni e grida, battere le proprie mani porta il gorilla al di là del cristallo a fare altrettanto con le sue, imponenti, generando così una sorta di onda sonora con cui tramortire gli avversari e, soprattutto, interagire con svariati elementi scenografici.

Ancor più del sistema di controllo, sono proprio i livelli il vero motivo di gaudio e tripudio per ogni appassionato del genere. Testardamente bidimensionali, e rigorosamente costruiti affidandosi ai sommi manuali scribacchiati nel corso degli anni da Miyamoto, gli ambienti di *Jungle Beat* sono delle palestre di gioco semplicemente straordinarie. La scrosciante pioggia di idee che tempesta ogni schermata è addirittura sbalorditiva, anche perché infuria in un oceano grafico e sonoro mai così vibrante e vivace. La pelliccia di Donkey Kong, le piume di enormi uccellacci che danzano sullo schermo come lapilli di coloratissimi fuochi d'artificio, le percussioni che si rincorrono lungo ripidissime scale ritmiche improbe e improbabili sono solo alcuni degli elementi che sotto il profilo produttivo rendono *Jungle Beat* al tempo stesso gracile e chiassoso. Il fatto stesso che questi elementi spicchino pur nell'elegante disordine inscenato su schermo ha dell'incredibile, proprio come rendersi conto, dopo pochi minuti di gioco, di essersi trasformati in una 'scimmia nuda' impegnata ad urlare e a battersi con foga (probabilmente eccessiva) il petto.

Tra le idee migliori balenate nella mente di Takao Shimizu (già a capo del team di sviluppo responsabile di *Super Mario Sunshine*), inoltre, bisogna anche sottolineare la coraggiosa e riuscitissima semplificazione della meccanica di gioco. Mentre praticamente ogni rappresentate del genere platform chiede con insistenza di tenere sotto controllo il proprio livello energetico, di andare alla ricerca di munizioni per la propria arma, di raccogliere centinaia di icone fluttuanti per guadagnare una vita extra e, ancora, di aguzzare la vista per scovare quella manciata di monete blu indispensabili per sbloccare una noiosissima galleria di immagini, *Jungle Beat* si limita ad una sola ossessione, quella per le banane. Queste possono essere rinvenute lungo i livelli e ottenute dopo aver debellato i propri avversari, e rappresentano (oltre che un ottimo ed elegante metodo di valutazione) sia la propria energia che quella dei boss di fine livello.







I boss in *Donkey Kong: Jungle Beat* non sono molti, e quindi tendono a ripresentarsi sotto mentite spoglie. Questa è forse una delle poche pecche del gioco, ma i combattimenti contro queste orribili creature sono comunque divertentissimi, violenti ed estremamente esaltanti

Gli scontri con le irsute creature poste a guardia di ogni ambientazione, tra l'altro, regalano anche una eclatante variazione sul tema, spintonando il giocatore in un combattimento 'corpo a corpo' costruito su una meccanica di gioco sovrapponibile a quella dello storico *Punch Out!!*, solo arricchita dalla fisicità offerta dal rumoroso controller.

Il miglior platform di questa generazione di console, quindi? La risposta non può essere altro che "sì... anche".

Voto: Nove su dieci

Mario Party 6

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Hudson**

Nell'ambito della serie *Mario Party* le novità vere e proprie tra un episodio e quello successivo sono sempre state poche. La mancanza di 'innovazioni strutturali', comunque, non ha mai impedito ai giocatori dediti alla nobile arte del multiplayer di ridere, di infuriarsi e di giurare tremende vendette muovendosi sugli arcobalenati tabelloni del regno dei Funghi assieme ai propri amici.

Tutto sommato, questo sesto episodio della serie è forse il più coraggioso in assoluto, determinato a spingere ulteriormente sul pedale dell'acceleratore sia per quanto riguarda l'abbattimento dei tempi morti (solitamente spesi ad osservare con sguardo vitreo uno schermo colorato ma estremamente statico), sia per l'ormai ferma volontà di Nintendo di sperimentare sistemi di controllo decisamente stravaganti.

Per quanto riguarda il primo aspetto, non si può far altro che applaudire la saggia decisione di Hudson di velocizzare in maniera netta i movimenti dei vari personaggi tra una casella e l'altra dei 5 (inizialmente) tabelloni disponibili. Inoltre sono state 'sforbiciate' molte di quelle animazioni decisamente fini a se stesse (come, per esempio, quella legata alla distribuzione delle palline bonus) che nell'episodio precedente spezzavano in maniera fin troppo intempestiva il vero e proprio punto di forza della serie, ovvero il goloso flusso di strampalati minigiochi che, di anno in anno, si rinnova in maniera semplice eppure efficace. Come da tradizione, infatti, sono proprio i minigiochi a confermare le feste organizzate dall'idraulico Nintendo come le più divertenti in assoluto, vantandosi di tanti classici che ritornano sotto mentite spoglie, di nuovi sbuffi giocosi e, ancora, di una manciata di esperimenti nuovi a tutti gli effetti.

Tra questi spiccano senza dubbio quelli incentrati sull'utilizzo del microfono incluso nella confezione, un giocattolo plasticoso (decisamente lontano dalla 'professionalità' di quello targato Sony abbinato a *Singstar*) che, in realtà, non amplia minimamente lo spettro delle soluzioni ludiche. In effetti, i minigiochi incentrati sul controllo vocale (comunque pochissimi, almeno nella modalità principale) risultano tutto tranne che divertenti, senza nemmeno dover tenere in considerazione l'approssimativo rilevamento dei comandi gridati a squarciagola. Anche le altre due sezioni di gioco 'microfonate' (una corsa contro il tempo nella quale guidare a voce il proprio personaggio e un semplice quiz show) finiscono per risultare più che altro uno strampalato passatempo.

Lo stesso si può dire della nuova modalità riservata al gioco in singolo, capace di snellire ulteriormente quella intravista l'anno scorso in *Mario Party 5*. L'idea di lanciare il giocatore su tabelloni costruiti ad hoc, formati da pochissime caselle (si passa dalla quindicina scarsa alla trentina abbondante), non è malvagia, soprattutto perché legata a doppio filo allo sbloccaggio di una serie di extra (tabelloni, personaggi, effetti sonori e curiosità assortite, comunque ottenibili anche solo dedicandosi al multiplayer), ma in realtà finisce per confermare la scarsa propensione al gioco in solitario di una serie che non a caso si chiama *Mario Party*.

Una volta riversi sul divano in compagnia di altri tre amici, ogni perplessità viene travolta dalla solita valanga di minigiochi da condire con tiri mancini, alleanze strategiche e sonori improperi rivolti alla dea bendata (che, come ovvio, se li merita tutti). Questa volta, inoltre, i vari tabelloni sono governati da differenti set di regole (il che vuol dire che non bastano più le classiche venti monete per ottenere una Stella, e che vincitori e vinti sono ancora meno prevedibili, anche negli ultimi turni di gioco), e si trasformano sotto gli occhi dei giocatori ogni tre turni, in accordo con il passare del tempo scandito dalle svogliate passeggiate nei cieli del Regno dei Funghi, del Sole e della Luna.

Insomma, chi non ha mai apprezzato la formula della saga festaiola per eccellenza (e chi è abituato a party ben più esclusivi) anche questa volta troverà moltissimi motivi per provare malumore, mentre chi è abituato a giocare in pigiama assieme agli amici può tranquillamente stappare una nuova bottiglia di chinotto, inebriandosi di bollicine.

Il Sole e la Luna dominano, ogni tre turni, i vari tabelloni, cambiando la struttura dei percorsi. Vecchie case abbandonate di notte si trasformano in rifugi per malvagi Boo, mentre ponti e scorciatoie compaiono dal nulla

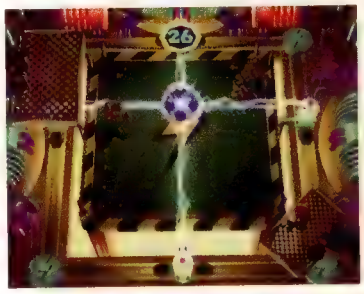
Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Splitscreen 4



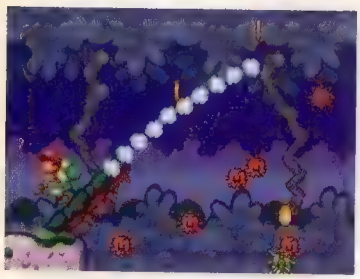
Tra i tanti extra acquisibili a suon di moneta sonante spiccano un bellissimo tabellone meccanico, un nuovo personaggio selezionabile, i classici sfottò da lanciare mentre gli amici tirano i dadi e un gigantesco libro elettronico

Gioco il minigioco

Il fulcro di *Mario Party 6* è da ricercarsi nella stravagante serie di minigiochi organizzati da Hudson. Anche questa volta, ovviamente, spiccano per frenesia i più semplici ed elementari (come quelli basati sull'ossessivo martellamento dei tasti, per esempio, in perfetto stile *Track and Field*), ma i migliori restano quelli dove viene richiesta una perfetta padronanza dello stick analogico. In questo senso il minigioco del taglia erbe (nel quale bisogna prendersi cura di un piccolo giardino) è assolutamente formidabile.

Catch, Touch, Yoshi!

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**



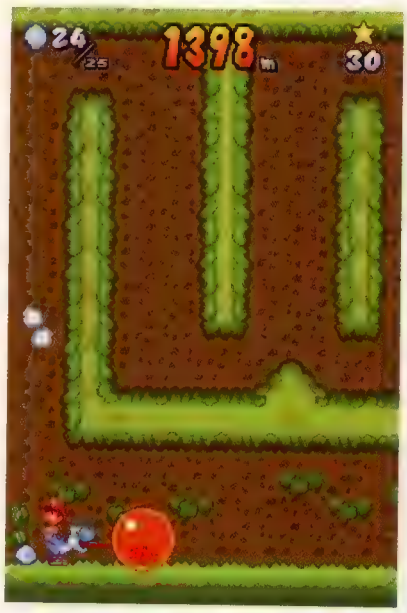
Sotto il profilo grafico e sonoro, *Catch, Touch, Yoshi!* è semplicemente irresistibile. È facile perdersi tra fondali color pastello, scarabocchi celesti e sbilenche ninne-nanne

Qualcuno (ovvero John Carmack) ha avuto il coraggio di affermare quanto **Videogiochi** sospettava da tempo, ovvero che la trama nei videogiochi è come la trama nei film porno: uno si aspetta che ci sia, ma non è poi così importante. Questo è un motto che deve essere ben chiaro anche ai game designer di Kyoto, spesso ispirati più che altro da 'rapimenti regali' poco inclini a romanzare (con le dovute eccezioni, ovviamente).

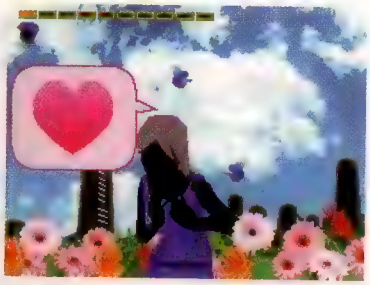
Anche *Catch, Touch, Yoshi!* si poggia su un pretesto narrativo sottile come un foglio di carta velina, ma quello che più sorprende è il rigetto della tradizionale (almeno nel genere platform) suddivisione del gioco in differenti livelli dalla difficoltà progressiva. *Catch, Touch, Yoshi!* è in tutto e per tutto un gioco pensato per una console portatile (e quindi prevalentemente destinato a riempire angusti tempi morti), e la volontà di riscrivere i canoni della fruizione portatile è manifestata fin dalla prima schermata di presentazione, oltre che sottolineata da alcune precise scelte di design.

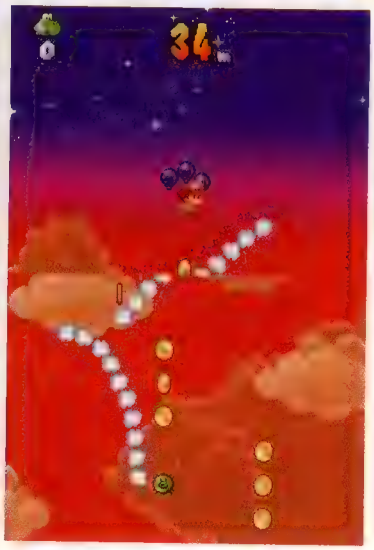
Tre delle quattro modalità in singolo si limitano ad offrire pochi secondi di scarabocchi a mano libera per guidare la discesa del piccolo Baby Mario dall'alto dei cieli fino alla terraferma e, successivamente, per aiutare uno svagato dinosauro nella sua missione di soccorso. Tutte e quattro le modalità sono costruite su queste fondamenta ludiche, ma in realtà la meccanica di gioco rimane sempre la stessa: semplicissima, magnetica, trasparente. In effetti accompagnare Baby Mario nella sua discesa non potrebbe essere più intuitivo: appoggiando il pennino sullo schermo inferiore del DS è possibile disegnare una sottile scia di nuvole, capace di rallentare e di indirizzare in maniera assai precisa la caduta del pargolo. Il compito del giocatore, ovviamente, è quello di tracciare un percorso sicuro tentando nel frattempo di arrestare gli attacchi degli avversari (da inglobare scarabocchiandoci attorno un cerchio) e di guadagnare quante più monetine possibile (spingendoci addosso il baffuto infante).

Il gioco vero e proprio, comunque, inizia dopo l'atterraggio, quando cioè bisogna mettersi di buona lena a costruire una 'strada' per la trotterellante falcata di un golosissimo Yoshi. Il colore di quest'ultimo dipende da quanto bene ci si è mossi tra le nuvole, e influenza il numero di uova che il disgraziatissimo dinosauro è capace di portarsi dietro. Sebbene nei momenti a terra il sistema di controllo sia leggermente più complesso (un soffio deciso verso il DS cancella tutte le nuvole disegnate sullo schermo fino a quel momento, mentre il pennino torna utile non solo per costruire ponti e trampolini, ma anche per sparare uova a mo' di proiettili), in realtà l'azione è più blanda, simpatica, ciondolante.



Il segreto di *Catch, Touch, Yoshi!* è nascosto (e nemmeno tanto bene) proprio sotto questa semplicità apparente, una semplicità appoggiata ad una struttura ludica straniante. Tutte le modalità di gioco, infatti, si limitano ad offrire una manciata di minuti di disegno a mano libera, lasciando lo spazio per un'esperienza (marginalmente) più strutturata alla sola sezione battezzata Endless. Quest'ultima, proprio come le più compulsive delle modalità classiche dei puzzle game come *Tetris* o *Puyo Puyo*, si crogiola nell'offrire al giocatore una lunghissima sequenza di schermate, misurandone i progressi attraverso un precisissimo sistema metrico dall'antico gusto arcade (il che vuol dire che più si cammina, meglio ci si piazza in classifica). L'idea di un solo, gigantesco livello composto da diverse porzioni funziona benissimo proprio se si considera la natura spiccatamente portatile di *Catch, Touch, Yoshi!*, visto che in un colpo solo ci si ritrova a buttare fuori dalla porta uno dei più drammatici motivi di frustrazione e, contemporaneamente, a rinnovare ad ogni piè sospinto il senso di sfida. Insomma, Yoshi è senza dubbio uno dei migliori compagni di viaggio che si possa sperare di incontrare: frivolo, superficiale e dannatamente divertente.





Voto: Otto su dieci

Sopra e sotto

Tra le opzioni di gioco spicca anche quella incentrata sul multiplayer, organizzato tenendo bene a mente la naturale predisposizione del portatile Nintendo al WiFi locale con una sola Game Card. I due schermi del Nintendo DS ospitano i progressi di entrambi i giocatori, mentre la meccanica di gioco è (sorpresa!) piuttosto semplice: vince chi arriva primo al traguardo, senza naturalmente lasciarci le penne e, caso mai, provando a totalizzare il maggior numero possibile di punti, pratica che regala anche un ulteriore vantaggio (ovvero la comparsa di ostacoli aggiuntivi sullo schermo dell'avversario). Veloce e istintivo come il gioco in solitario, il multiplayer di *Catch, Touch, Yoshi!* funziona e diverte.

Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

V-RALLY 3

IL GIOCO DI GUIDA PER DIVENTARE CAMPIONI DEL MONDO DI RALLY!

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + DVD A SOLI € 7,70

OPPURE

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + 2 CD A € 6,90

future games

Il meglio per i videogiocatori

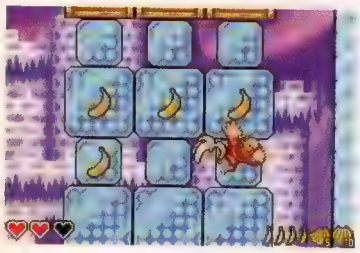
ANCHE NELLA VERSIONE BUDGET, CON ALLEGATO

DESPERADOS

AL PREZZO ECCEZIONALE DI € 3,80

DK: King of Swing

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Paon Corporation**



La veste grafica e sonora di *DK: King of Swing* è sicuramente riuscita ma assai poco spettacolare e, soprattutto, decisamente poco personale. Protagonisti, avversari e livelli sembrano presi di peso dagli scaffali del peggior supermercato dell'immaginazione

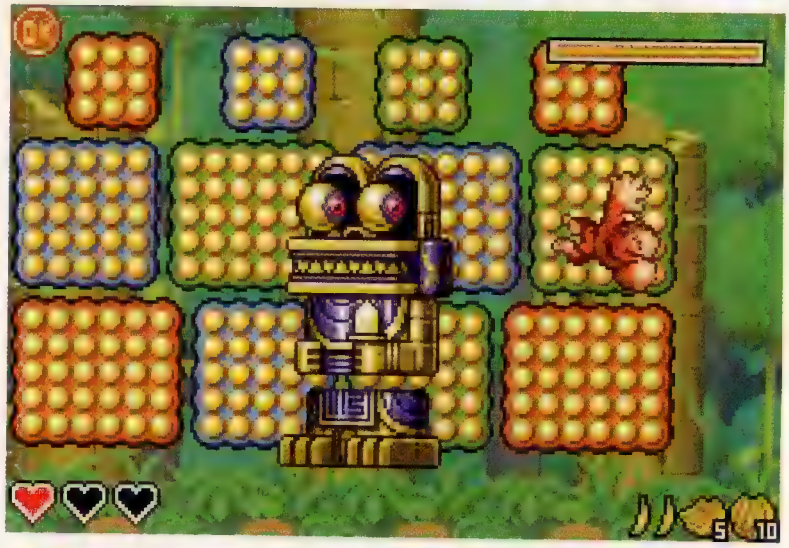
Nintendo continua anche su GBA nella sua opera di svecchiamento dei tradizionali sistemi di controllo, battendo la campana della creatività per inventarsi di sana pianta nuovi modi di giocare. Sebbene molte di queste intuizioni si siano rilevate estremamente divertenti e funzionali (come quelle di *Jungle Beat* e di *Mawaru e Sawaru Made in Wario*), altre hanno portato ad esperienze parecchio più infelici. Tra queste ultime, che vedono in prima fila il traballante *Yoshi's Universal Gravitation* (su cui **Videogiochi** ha preferito chiudere gli occhi), non è certo possibile contare *DK: King of Swing*, rovinato in realtà più da una meccanica di gioco poco ispirata che da una imperfetta rilevazione degli input.

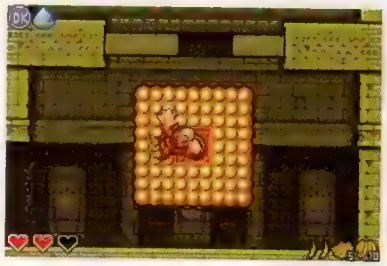
La rivoluzione del sistema di controllo, questa volta, è poco più di una finezza per intenditori: proseguendo sulla strada della semplificazione estrema, al giocatore viene richiesta solo una perfetta padronanza dei tasti dorsali, adibiti principalmente al movimento delle prensili mani del gorilla. In realtà, quando Donkey Kong è a terra (cioè molto raramente) questi due tasti ne determinano il movimento sull'asse orizzontale (lo stesso accade durante le cadute o i balzi), ma visto che per buona parte del tempo lo scimmione incravattato è aggrappato a pomelli e pannelli, la loro funzione principale è quella di regolarne il senso rotatorio. In poche parole, se ci si aggrappa ad un sostegno con la mano destra allora il movimento del primate sarà in senso orario, mentre per ottenere l'effetto opposto bisognerà ancorarsi con l'appendice sinistra. La pressione contemporanea di entrambi i dorsali vede Kong prodursi in una poderosa spinta in avanti utile a travolgere nemici ed ostacoli, mentre i pulsanti A e B finiscono per avere delle funzioni meramente accessorie.

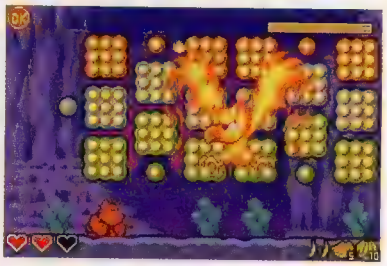
A parole, il sistema di controllo può sembrare decisamente macchinoso, ma nella pratica funziona benissimo. Dopo pochi minuti viene già spontaneo tentare di risalire le varie schermate di gioco aggrappandosi con goffa eleganza ora ad un appiglio, ora all'altro, godendo della spensierata veste grafica e sonora che copre una meccanica di gioco elementare, ma assai soddisfacente. Almeno inizialmente.

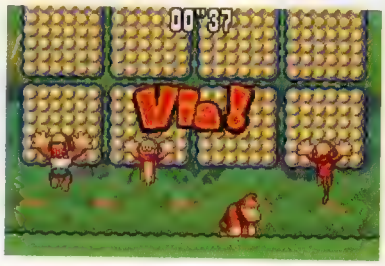
Già dalla seconda ambientazione, il piccolo schermo di GBA inizia ad ospitare tanti, troppi avversari. Questi, che proprio come i fondali sono disegnati con tanto mestiere ma poca creatività, sono senza dubbio tra i più fastidiosi, dozzinali e antipatici nemici che il disgraziato Kong abbia mai affrontato. Oltre ad essere brutti non spiccano nemmeno per arguzia o per vivacità intellettuale, limitandosi al ruolo di ostacoli semoventi. Punteggiati da api giganti ancorate a binari invisibili e da spettri birichini, i livelli di gioco rimangono soffocati da una progettazione piuttosto incerta: da una parte le acrobazie di pomello in pomello risultano simpatiche e gratificanti, dall'altra i combattimenti con gli avversari sono solo frustranti e poco entusiasmanti. Nemmeno gli scontri con i boss fine livello regalano qualche sbuffo di creatività, lasciando quindi il giocatore immalinconito innanzi ad alcune buone trovate ginniche (i pomelli che di fatto costituiscono l'ossatura di ogni schermata iniziano ben presto a trasformarsi in viti e bulloni di meccanismi più complessi) barbaramente corrotte da un bestiario poco convincente.

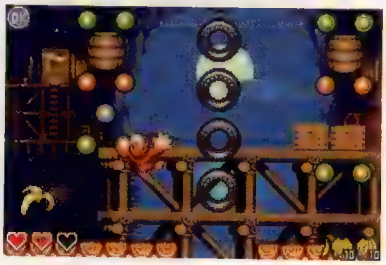
Sebbene venga naturale separare le due componenti principali di *DK: King of Swing*, promuovendo e bocciando rispettivamente l'enfasi posta sulle capacità atletiche di Kong e la goffa implementazione del sistema di combattimento, bisogna anche tenere conto che nel gioco vero e proprio le due anime convivono l'una nell'altra, arricchendo (o impoverendo) una intuizione che avrebbe avuto bisogno di un gioco più solido, più robusto, più spettacolare per convincere veramente. Così com'è, *King of Swing* è solo un discreto puzzle game travestito da platform, troppo poco arguto per brillare nella prima categoria, troppo poco dinamico per dondolarsi allegramente nella seconda.











Il movimento di Donkey Kong è influenzato esclusivamente dal tempismo con cui vengono premuti i tasti dorsali. Imparare a saettare di pomello in pomello è gratificante, ma i livelli sono troppo piccoli e limitati

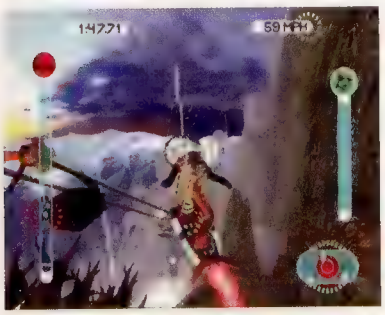
Tutti sulle liane

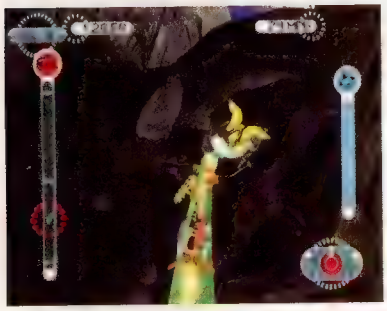
Nintendo ha pensato di accompagnare la modalità di gioco principale con una serie di minigiochi accomodanti fino a quattro partecipanti. Molti di questi sono in realtà delle stravaganti competizioni sportive (nella giungla è ora delle Forestiadi, per chi non lo sapesse), ma a livello di meccaniche di gioco ogni sfida è più banale e meno riuscita dell'altra. Tra gare di risalita a tutta velocità e scontri a capocciate c'è ben poco di cui rallegrarsi. Anzi, dopo un paio di sfide con gli amici, l'idea di ritornare a frustrare il proprio ego tra mille cadute e centinaia di improperi rivolti ai progettisti del livello ghiacciato non sembra poi così male.

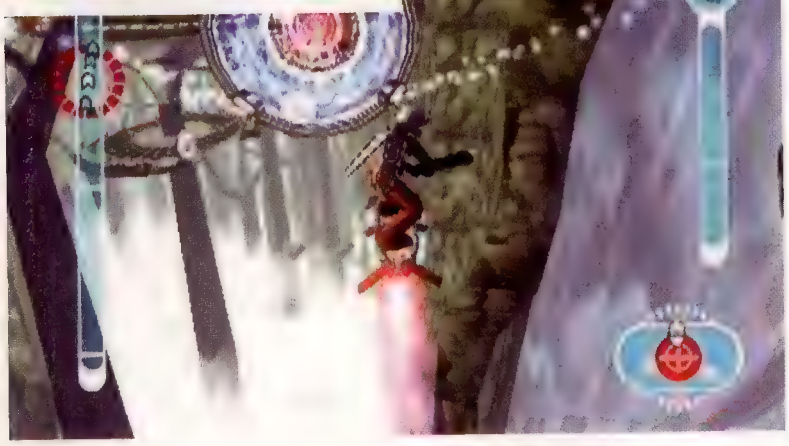
Voto: Sei su dieci

EyeToy: AntiGrav

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Harmonix**







Il gameplay di *AntiGrav* è arricchito da sessioni di volo (semi)libero. In questi frangenti è necessario attraversare con la propria tavola appositi cancelli fluttuanti. Ne consegue un incremento di velocità, necessario per resistere alla forza di gravità e proseguire la propria corsa in mezzo alle nuvole

I primi minuti spesi con *AntiGrav* sono dominati da una pura estasi contemplativa. In piedi di fronte all'obiettivo della telecamerina Logitech, non si può fare a meno di stupirsi della precisione con cui i propri movimenti vengono replicati dall'alter ego su schermo. Harmonix ha lavorato molto sulle routine che governano l'interazione giocatore-EyeToy, e i risultati sono assolutamente positivi. *AntiGrav* emancipa la periferica dallo status di 'fenomeno da baraccone' e la rende in tutto e per tutto un valido sostituto del classico controller, valorizzandone potenzialità fino ad ora rimaste largamente inespresse.

Limitandosi a giudicare dalle immagini, si fa fatica a distinguere il prodotto SCEA dalla schiera di cloni che hanno seguito la scia di *SSX*. La struttura di gioco, del resto, rispecchia quella di un qualsiasi simulatore di snowboard. La modalità Speed impegna il giocatore in prove di velocità contro altri tre avversari, mentre la sezione Style richiede di esibirsi in evoluzioni aeree al fine di racimolare punteggi sempre più alti. Non manca neppure la barra del turbo, da riempire con l'esecuzioni di tricks, grinds e combo di ogni tipo. "Tutto qui!?", verrebbe da pensare. Non proprio.

Dove *AntiGrav* si allontana dal resto della produzione di genere è nel sistema di controllo. Quest'ultimo si basa sul tracking della testa e delle braccia del giocatore. Alcuni movimenti sono intuitivi: è sufficiente abbassarsi o saltare per spingere il proprio rider a fare lo stesso, oppure inclinare lateralmente il torso per sterzare. Alle braccia è deputata buona parte della gestione delle evoluzioni. Una volta distaccatisi dal suolo ogni movimento degli arti superiori corrisponde ad un determinato gesto tecnico del proprio personaggio. Disegnando un arco in aria dal basso verso l'alto, ad esempio, si ottiene su schermo l'esecuzione di un back flip, mentre la distensione laterale porta alla rotazione della tavola. Un variegato set di azioni, completato da quelle eseguibili inclinando il capo verso l'alto o verso il basso.

Harmonix ha costruito la sua fama grazie alla bilogia composta da *Frequency* e *Amplitude*, rhythm game tanto belli quanto poco fortunati a livello commerciale. Anche *AntiGrav*, pur rimanendo confinato nel genere sportivo futuristico, è basato su un concept che riserva un ruolo di primo piano al ritmo e alla coordinazione. Ne sono un esempio le dinamiche di gioco che governano le fasi di grind. Le piste di *AntiGrav* presentano lunghissime rotaie da percorrere a bordo della propria tavola. Considerando che una volta agganciati alla serpentina tubolare caderne è impossibile, il quid di queste sezioni risiede nel movimento delle braccia, il cui compito è quello di afferrare icone poste ad ambo i lati delle rotaie stesse. L'attivazione di determinate sequenze comporta una brusca accelerazione (modalità Speed) o un cospicuo incremento del punteggio (modalità Style). Questi movimenti devono poi essere integrati con quelli delle gambe, necessari per schivare ostacoli posti in alto o in basso.

Se le prime partite ad *AntiGrav* possono lasciare piuttosto delusi a causa di una struttura all'apparenza banale, è solo con la pratica che si apprezza il vero spirito del gioco. La nuova creatura Harmonix riprende la filosofia di *Frequency*, spostando il fulcro dell'azione dalla coordinazione delle dita a quella di ogni arto. Eseguire trick o afferrare (letteralmente) icone durante i grind richiede lucidità e una perfetta percezione del proprio corpo. I gesti sgraziati del neofita si trasformano col tempo nelle armoniche danze dell'esperto. E anche se il gioco non brilla per varietà, a tenere alto l'interesse contribuisce il desiderio di incrementare progressivamente le proprie abilità.

Gli unici problemi di *AntiGrav* sono ravvisabili sotto l'aspetto tecnico. Per esempio i limiti di EyeToy stesso, che nei frangenti più dinamici può non rispondere con la necessaria solerzia, costringendo il giocatore a prendere le misure ai tempi di reazione del sistema di rilevamento. Così come delude la povertà della componente grafica, penalizzata da un aggiornamento video che non va oltre i 30 quadri al secondo. Ma si tratta di piccole sbavature, che non intaccano la bellezza del quadro dipinto da Harmonix. Una softco che lavora lontano dalle luci della ribalta, ma che gioco dopo gioco si sta rivelando uno dei cavalli più promettenti della scuderia Sony.

Voto: Sette su dieci

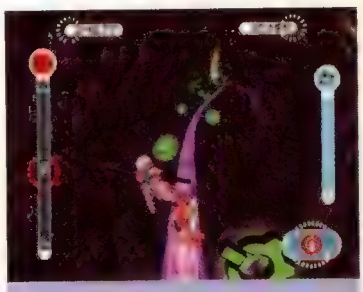
scheda tecnica

4:3

Stereo

A turni 4

Un indicatore posto nella parte inferiore destra dello schermo mostra in tempo reale la posizione di testa e mani percepita da EyeToy. Una presenza necessaria per scongiurare il rischio che, presi dalla frenesia del gioco, ci si allontani inavvertitamente dalla posizione iniziale, falsando il sistema di controllo

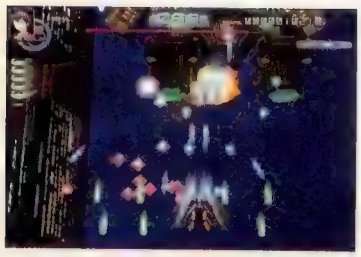


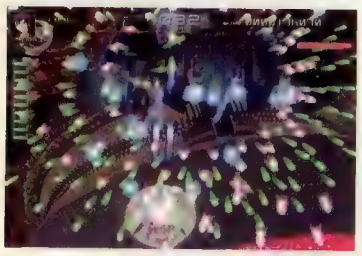
Destini incrociati

Definire 'circuiti' le ambientazioni disegnate da Harmonix suons riduttivo. Ogni discesa pullula di sentieri nascosti e ambientazioni segrete, al punto che diventa necessario riaffrontare più e più volte lo stesso tracciato prima di poterne assimilare completamente la conformazione. A celare eventuali scorciatoie contribuisce in alcuni casi l'articolata organizzazione verticale degli spazi, in altri la presenza di bivi durante le fasi di grind. Attivando con le braccia delle apposite icone è possibile azionare scambi in stile ferroviario che permettono di abbandonare la strada maestra per avventurarsi in tragitti secondari.

4:3

Stereo





Sotto il profilo tecnologico *Chaos Field* è un titolo dignitoso e poco più: i rallentamenti sono tanti e drammaticamente improvvisi

Conversioni illustri

Non che ci sia molto da rallegrarsi, vista la mediocre riuscita di *Chaos Field*, ma ai possessori di GameCube e PlayStation2 potrebbe risultare gradita la notizia di una prossima conversione per i rispettivi sistemi. L'impressione è che queste due versioni risulteranno decisamente più curate, soprattutto per quanto riguarda le opzioni di gioco. Nell'edizione per Dreamcast, addirittura, non è nemmeno contemplata la possibilità di ribaltare lo schermo di gioco.

Chaos Field

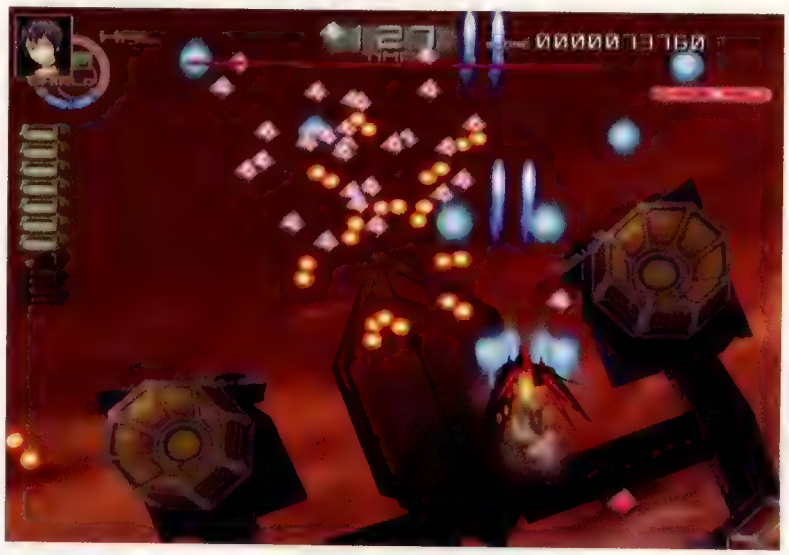
Sistema: **DC (ver. testata), PS2, GC** Versione: **Giapponese** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Able/Milestone**

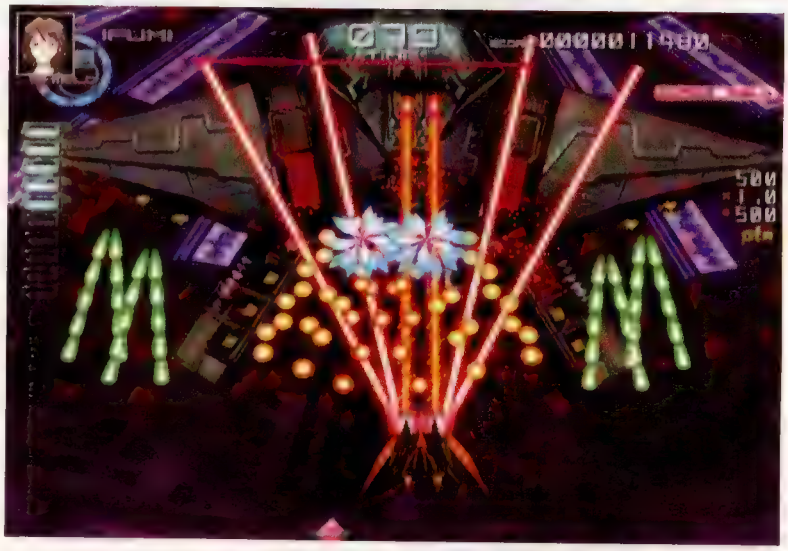
Videogiochi è quasi stufa di aprire a macabri intervalli regolari la porta dello sgabuzzino dove riposa in pace il vecchio châssis di Dreamcast. Questa volta l'occasione per munirsi di pala e torcia elettrica è la pubblicazione di quello che da più parti è considerato l'ultimo sussulto della vecchia ammiraglia Sega: *Chaos Field*, uno shoot 'em up talmente hardcore da risultare a tratti impenetrabile.

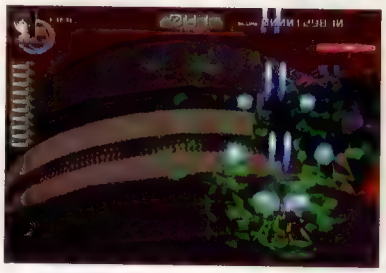
Vista la naturale predisposizione alle conversioni da coin-op sviluppati sulla scheda Naomi, non sorprende affatto che la versione domestica di *Chaos Field* sia, più che un adattamento, un vero e proprio 'travaso'. Nemmeno a dirlo, questo travaso si è lasciato dietro una serie di macchie piuttosto imbarazzanti, facilmente riconoscibili anche solo dando una rapida occhiata alla laconica schermata delle opzioni. Una volta in gioco, comunque, non è che l'atmosfera si riscaldi poi troppo, nonostante il palese tentativo di tramortire il giocatore con una tempesta luminosa incessante, spossante, spettacolare.

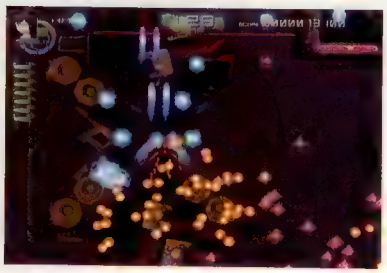
L'idea di base, come ovvio, è quella tipicamente old school degli spara e fuggi a scorrimento verticale, ma il team di sviluppo pare aver voluto omaggiare più *Ikaruga* che i grandi classici del passato. Tradotta in poche parole, questa scelta si può riassumere nella volontà di lasciare al giocatore la possibilità di ribaltare l'intera meccanica ludica tramite la semplice pressione di un tasto. Laddove nel capolavoro di Treasure questo voleva dire dondolare elegantemente tra il bianco e nero, in *Chaos Field* significa cambiare il piano di gioco, passando dal rigoroso Order Field all'infernale Chaos Field. Il primo dei due piani è contraddistinto da avversari mossi su traiettorie piuttosto prevedibili, la cui distruzione regala al giocatore parecchi bonus, ma pochi punti concreti. Il Chaos Field, invece, è la versione arrabbiata dell'Order Field, con centinaia di proiettili vomitati contemporaneamente sullo schermo e un frame rate che, gradualmente, inizia a singhiozzare, fino a crollare del tutto sotto il peso dello spettacolo artificiale esploso dai boss di fine livello.

Proprio attorno ai boss ruota un'altra perversa caratteristica di *Chaos Field*. Ogni livello, infatti, è teatro di due battaglie contro altrettante creature meccaniche e, successivamente, da una sfibrante sfida contro un boss vero e proprio, solitamente furibondo, cattivo e spietato. L'idea di snobbare la naturale progressione scandita da ondate di astronavi aliene, bonus da raccogliere e scontri campali è sì coraggiosa, ma anche piuttosto infelice. In effetti, così facendo Able/Milestone hanno avuto il solo merito di tenere sempre alta la tensione, pagando però il prezzo di un abbattimento del ritmo dell'azione, elemento fondamentale per la buona riuscita di uno spara e fuggi. I duelli contro i boss, tra l'altro, sembrano architettati per mettere alla frusta i giocatori più esperti, costringendo chiunque non abbia dimestichezza con il genere ad abbandonare l'idea di scalare il tabellone degli high score con una espressione quantomeno perplessa disegnata sul volto.









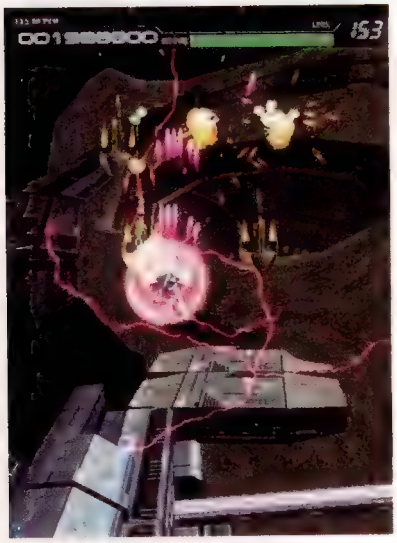
Raramente Videogiochi si è trovata innanzi ad uno spara e fuggi tanto anonimo sotto il profilo immaginifico. Su schermo si muove tantissima roba ma, appunto, si limita a scivolare via

Chaos Field sembra soffocato dalla sua stessa pretenziosità, dalla volontà di rimanere inaccessibile. Il sistema di controllo prende in prestito parecchi elementi da svariati classici del genere (la spada/barriera di *Radiant Silvergun*, il già citato cambio di prospettive di *Ikaruga*, il lock-on di *RayCrisis*), mentre il punteggio viene totalizzato eseguendo operazioni ben oltre le capacità di calcolo dei giocatori comuni. Dimenticata la purezza delle chain di *Ikaruga*, gli shoot 'em up rischiano di ammalarsi di 'sovrastrutturazione' (non è un caso che i migliori esponenti del genere, negli ultimi tempi, siano stati *R-Type Final* e *Gradius V*, titoli tutt'altro che fumosi in quanto a struttura ludica). Ma ancora prima che una sorta di epitaffio per il genere (**Videogiochi** è come al solito ottimista), *Chaos Field* è uno specchio perfetto per la vecchia ammiraglia Sega: un gran pasticcio.

Voto: Cinque su dieci

Psyvariar 2: Ultimate Final

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Success** Sviluppatore: **Skonec**



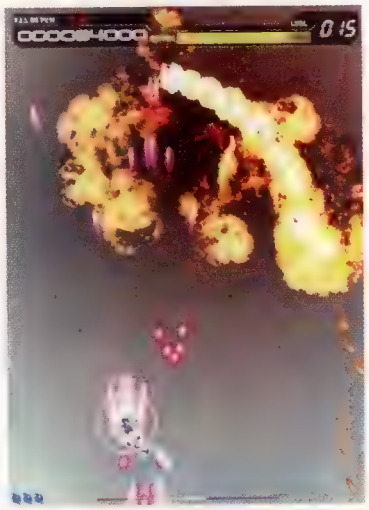
Nonostante lo spaventoso volume di fuoco messo in mostra dagli avversari possa far pensare spesso e volentieri più ad uno spettacolo pirotecnico che ad un 'semplice' sparatutto a scorrimento verticale, la visibilità dei proiettili è sempre perfetta, a tutto vantaggio della giocabilità complessiva

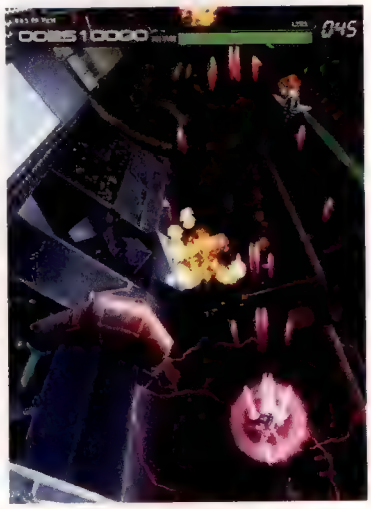
Difficile dire quanto Alexandre Dumas gradirebbe il paragone, ma *Psyvariar 2* incarna lo spirito dello sparatutto moderno made in Japan, quanto Milady (malvagia coprotagonista de 'I Tre Moschettieri') rappresenta la più alta espressione del male più assoluto e gratuito e della corruzione. Il che equivale a dire che *Psyvariar 2: Ultimate Final* è attualmente lo sparatutto a scorrimento verticale per eccellenza.

Le ondate nemiche dalla composizione estremamente varia ed interessante, i boss dal comportamento veramente ben pianificato, la difficoltà egregiamente calibrata e, soprattutto, le impressionanti gragnole di proiettili esplose all'indirizzo del giocatore identificano senza mezzi termini il titolo pubblicato da Success come una specie di compendio definitivo degli sparatutto, tanto più che *Psyvariar 2: Ultimate Final* tiene alta la bandiera di quella ritrovata complessità che pare costituire il nuovo manifesto di tale genere videoludico.

Come nel capostipite della serie, questa complessità fa capo all'intrigante sistema denominato Buzz, autentico punto di forza di *Psyvariar*. Trattasi, in breve, di andare a far strisciare i proiettili avversi contro le fiancate del proprio robot, invece di starne alla larga come da consuetudine, facendo sfoggio di un ardimento non comune e di una discreta spacconeria che, guarda caso, potrebbe richiamare nuovamente alla mente i moschettieri di dumasiana memoria. È una manovra altamente rischiosa, ovvio, ma che ripaga con la rapida salita del livello dell'androide, con il successivo potenziamento dello stesso e con i brevi attimi di invulnerabilità concessi in occasione di ogni miglioramento. Senza contare il fatto che la velocità con cui si cresce in esperienza varia in base alle situazioni in cui ci si viene a trovare e al colore dei proiettili schivati con successo, e che i due personaggi disponibili differiscono profondamente tra loro (il che influenza quindi lo stile di gioco da adottare). Kei, infatti, privilegia la potenza di fuoco e, di conseguenza, un'impostazione più classica, mentre Yuhei è indirizzato ai maniaci del Buzz e si giova di un periodo di invincibilità più esteso dopo i passaggi di livello.

In entrambi i casi, come è giusto che sia, la precisione dei controlli consente di destreggiarsi mirabilmente tra la messe di esplosioni, con lo sparo di base e le immancabili smart bomb opportunamente affiancate da un'utilissima piroetta, il cui duplice fine è quello di concentrare l'arco di fuoco (innalzandone nel contempo la potenza) e di agevolare i passaggi di precisione nelle situazioni più concitate, in virtù della riduzione dello spazio occupato dal robot. Inutile dire che in questi casi si può giocare di fino, producendosi in prodezze balistiche ed 'atletiche' degne di un... be', di un guascone come D'Artagnan, tanto per rimanere in tema.





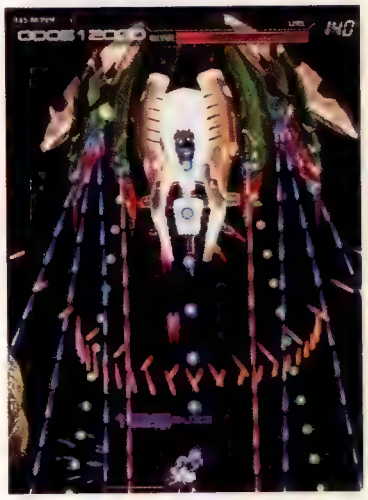
Dell'opera più celebre di Dumas padre, però, *Psyvariar 2: Ultimate Final* condivide purtroppo (e poi si dice che il caso e le coincidenze non esistono) anche i difetti. Come le gesta dei moschettieri di Sua Maestà il Re di Francia, infatti, lo sparatutto sviluppato da Skonec si fa divorare molto, forse troppo velocemente, senza poi lasciare alcuna traccia come si confà invece ai romanzi e ai videogiochi di grosso calibro. L'eliminazione della modalità per due giocatori (presente e graditissima nel primo *Psyvariar*), l'abolizione della possibilità di scegliere lo stage successivo da affrontare (si veda la parentesi precedente) e l'estrema brevità dell'esperienza proposta finiscono infatti per fare di *Psyvariar 2* un prodotto realmente appetibile unicamente per i veri appassionati degli sparatutto, ai quali certamente non dispiacerà cimentarsi più e più volte con la stessa manciata di livelli al fine di perfezionarsi fino al proprio limite estremo. Chi non fa dei giochi di questo tipo una ragione di vita, invece, farà bene a rivolgersi altrove.

Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

Video: 4:3

Audio: Stereo



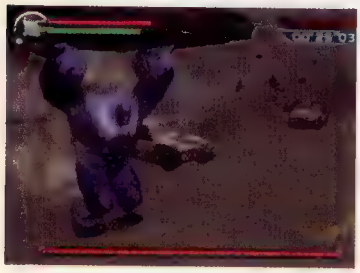
Psyvariar 2 vanta un comparto grafico decisamente accattivante, tanto nel design quanto nell'effettiva realizzazione su schermo. La versione PlayStation2, inoltre, presenta alcune scelte cromatiche del tutto originali, palesemente operate allo scopo di agevolare l'individuazione dei bersagli

Ultimate Final

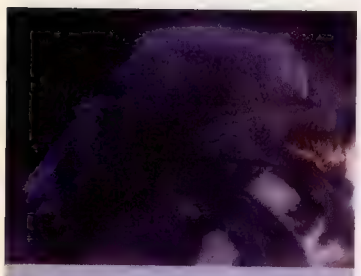
La versione PlayStation2 di *Psyvariar 2*, giunta sul mercato dopo quelle per Dreamcast e Xbox, merita l'appellativo di *Ultimate Final* in virtù delle numerose aggiunte che può vantare. Oltre ad un DVD bonus contenente le registrazioni di alcune partite perfette (chiaramente inserite a scopo didattico) ed altri gustosi extra, infatti, quest'ultima incarnazione dello sparatutto targato Success consente di cimentarsi in un'istruttiva modalità Mission (composta da sfide utili per imparare le meccaniche più sottili del gioco), di consultare una gradevole galleria di immagini, di avere la barra vitale dei boss sempre in evidenza sullo schermo e di selezionare una o più aree da affrontare singolarmente al fine di fare un po' di pratica.

4:3
50/60Hz

Stereo



Una sorta di modalità time attack permette di migliorare i propri record negli scontri frontali con i vari boss di fine livello



Mutazioni genetiche

Ogni trasformazione di Ruke in animale mutante è descritta attraverso un truculento filmato prerenderizzato in cui la telecamera indugia su dettagli del corpo in mutazione/lacerazione. Prevedibilmente, dopo qualche ora di gioco, e soprattutto in situazioni che impongono repentine trasformazioni, ci si troverà a pigiare compulsivamente su tutti i tasti del controller per bypassare quanto prima queste parentesi splatter, ormai divenute ridondanti.

Project Altered Beast

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sega WOW**

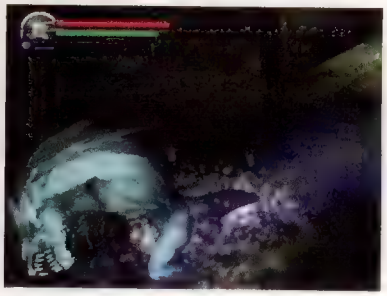
Quella del remake è una pratica con la quale il mondo videoludico sembra sempre più desideroso di confrontarsi, rimarcando una volta ancora la fascinazione per la rivisitazione di schemi narrativi sedimentati, tipica da sempre del medium cinema, cui il videogame sembra ancora guardare con una certa reverenza. Ma rimasticare un originale storicamente ingombrante come *Altered Beast* è di certo un'operazione rischiosa, che il team Sega Wow sceglie di percorrere con atteggiamento ambivalente, in bilico tra il rispetto filologico dell'opera che fu (datata 1989, nata per il mondo arcade e poi convertita per i 16bit di Mega Drive) e la smania di distaccarsene alla ricerca di una propria autorialità più profonda che garantisca originalità al remake.

È proprio quest'incertezza di intenti che traspare giocando a *Project Altered Beast*, e vien da chiedersi se non sia anche il motivo che ha spinto Sega a non rilasciarne una versione per il mercato statunitense, limitandosi alla distribuzione in Asia ed Europa.

Project Altered Beast è dunque una entità traballante, incapace di trovare elementi di fuga dalla monotonia endemica dei picchiaduro a scorrimento dell'ultima generazione. Come nell'originale, il proprio alter ego affronta una serie di livelli popolati da creature bizzarre e ostili, sfruttando la capacità di trasformarsi in possenti animaloidi dotati di poteri che permettono di avanzare in una pioggia di sangue e membra divelte nonché di superare ostacolie barriere (mutandosi nel pennuto 'Garuda' si può ad esempio volare). Come da copione, non mancano i boss di fine livello nella più pura tradizione arcade, da sconfiggere per potenziare il proprio arsenale di mosse (un apposito 'manipolatore genetico' permette persino di definire specifiche sequenze di tasti) o per conquistare i chip necessari per praticare nuove trasformazioni.

Esatto, chip (e non anima, o soffio divino, o alito di Zeus). È proprio nell'ambientazione che *Project Altered Beast* tenta di distaccarsi maggiormente dal progenitore degli anni Ottanta (e da *Altered Beast: Guardian of the Realms*, discreta rivisitazione per Game Boy Advance), rinunciando alla dimensione magica delle origini e preferendo far vestire al giocatore i panni di Ruke Custard, agente speciale dell'esercito sottoposto a modifiche genetiche.

Magia contro tecnologia, dunque, e naturalmente bidimensionalità contro terza dimensione: *Project Altered Beast* lascia il giocatore piuttosto libero di muoversi attraverso le aree di gioco, le quali costituiscono però una delle sue pecche più evidenti, sia da un mero punto di vista di level design (sono anonime e prive di appeal) che di architettura d'insieme (non sempre coerente). Interagire con gli elementi scenografici non è quasi mai possibile, e quando diventa necessario spesso genera fastidiose contraddizioni (lo stesso salto non produce gli stessi effetti in due zone diverse della mappa, e così via), costringendo a provare diverse abilità peculiari ad ogni forma mutante per indovinare quelle utili a superare specifici ostacoli.



Le centinaia di specie nemiche non sono tutte ben caratterizzate, ed è chiaro che in fase di progettazione si sia puntato più sulla quantità che sulla qualità della loro azione: uccidere le orde di mostri che sbarrano il cammino non invita di certo ad una condotta stylish, e fa piuttosto preferire l'impiego di un numero limitato di mosse ma dall'alto potenziale distruttivo (tanto per i nemici quanto per il frame rate).

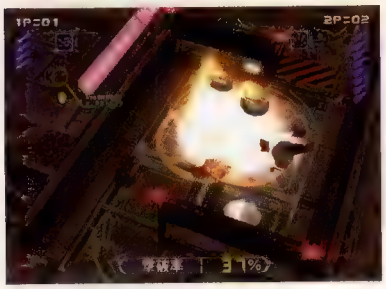
In termini di puro gameplay, quindi, *Project Altered Beast* tradisce una basilare incertezza di posizionamento e scelta stilistica progettuale, ondeggiando tra immediatezza e desiderio di fornire un controllo sempre più sofisticato e mosse più complesse.

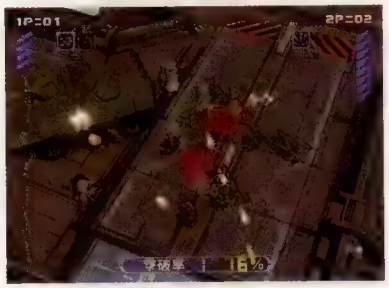
Tutto sommato, riuscire a farsi strada tra nugoli di mostri genera una certa soddisfazione, e il grado di difficoltà, mai eccessivamente basso, garantisce un apprezzabile livello di sfida. Eppure, come per altri titoli recenti (*Shinobi*, *Kunoichi* e *Blood Will Tell* su tutti), è la monotonia a farla presto da padrona.

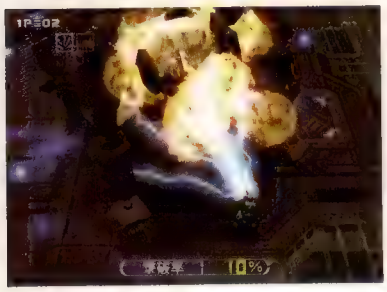
Voto: Cinque su dieci

Neo Contra

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET**







Rinnegare le origini e le caratteristiche principali di una vecchia e gloriosa serie non è certo il modo migliore per riportarla in auge, e uno sviluppatore del calibro di Konami dovrebbe saperlo. Eppure la softco nipponica si ostina nel rivoluzionare franchise che di rivoluzioni non hanno affatto bisogno, finendo spesso e volentieri per devastarne le fondamenta. È successo con *Castlevania*, ammorbato da un'inefficace quanto inutile introduzione del 3D su Nintendo 64 e PlayStation2, ed ora tocca purtroppo anche a *Contra*. Perché *Neo Contra* non è curato, non è divertente, non è impegnativo, ma soprattutto non è *Contra*.

Conclusione, quest'ultima, alla quale si giunge già dopo pochi istanti di gioco: la classica visuale laterale che da sempre contraddistingue la saga di Bill Rizer è infatti stata sostituita da un'inquadratura a volo d'uccello tendente all'isometrico, il che disorienta non poco i veterani della serie. E non solo per il tradimento operato da Konami ai danni della tradizione, ma principalmente perché la meccanica di *Contra*, traslata in questo nuovo contesto, proprio non funziona. I salti millimetrici e la possibilità di accucciarsi, tristemente andati a farsi benedire, sono rimpiazzati da una piroetta che dona qualche istante di invulnerabilità e da una capriola atta all'evasione rapida, ma nessuna delle due manovre aggiunge realmente qualcosa al gameplay. E poi, a dirla tutta, i livelli non sono diversi dal solito soltanto per il punto di vista adottato, ma pure per la sconfortante carenza di inventiva e per la ridicola estensione, laddove i vecchi *Contra* proponevano immancabilmente grandi aree di gioco disegnate con parecchia verve.

Il tutto fa sì che *Neo Contra*, complice la pochezza degli avversari opposti all'avanzamento del giocatore (caratteristica che fa peraltro crollare la difficoltà sotto il livello di guardia), scivoli via in un clima di avvilente piattezza, senza scossoni di sorta o momenti particolarmente eccitanti. E senza che il giocatore possa fare alcunché per movimentare l'avventura, visto e considerato che anche le armi extra da raccogliere lungo il percorso sono state mandate in tribuna, sconsideratamente sostituite da alcune combinazioni di strumenti offensivi predefiniti tra cui l'utente è chiamato ad operare la propria scelta all'inizio della partita. E come non citare, parlando di intima frustrazione, l'inadeguatezza del sistema di controllo? La visuale (inopinatamente) introdotta da Konami avrebbe infatti richiesto uno schema di comandi in stile *Robotron: 2084* e/o *Smash TV*, con uno degli stick deputato al movimento e l'altro al fuoco omnidirezionale, e invece no: si usa una sola leva per deambulare, si spara con un tasto e con altri due si bloccano la posizione del personaggio e la direzione di tiro. Intollerabilmente macchinoso, in contrasto con quella che è sempre stata la filosofia improntata all'immediatezza che ha fatto di *Contra* una pietra miliare nella storia dei videogiochi.

La generalizzata inutilità dei numerosi extra da sbloccare (costumi alternativi, personaggi secondari, set di armi aggiuntive e livelli bonus, tra l'altro scialbi come quelli principali), la presenza di fastidiosi rallentamenti tanto nella modalità per un giocatore quanto (e in particolar modo) in quella per due e l'irreparabile bruttezza della colonna sonora mettono infine gli ultimi chiodi sul coperchio della bara di un gioco che, a conti fatti, non va da nessuna parte, e fin dove arriva (non molto lontano, a dire il vero), be', ci arriva malissimo. Il che non si risolve soltanto nello sconsolante voto riportato a fondo pagina, ma anche in una preghiera (una supplica?) rivolta a Konami: se questo è il prezzo da pagare affinché il glorioso marchio *Contra* resti in vita, allora forse una generosa eutanasia sarebbe preferibile.

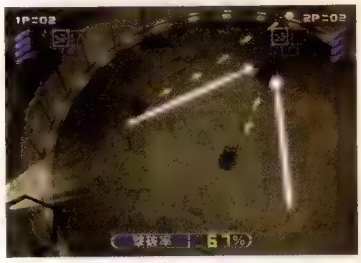
Voto: Quattro su dieci

scheda tecnica

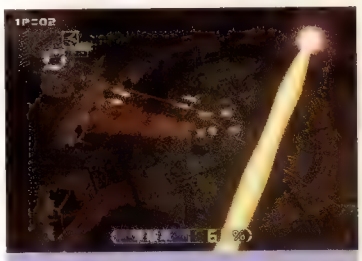
4:3

Stereo

2



Il character design manca palesemente di ispirazione, così come la realizzazione degli scenari. Persino le strizzatine d'occhio ai nemici del passato e la reintroduzione del buon vecchio Bill Rizer non funzionano, quasi mancasse una direzione artistica degna di tale nome



Joke Contra

Contrariamente ai vecchi episodi della serie (sempre abbastanza cupi e catastrofisti) *Neo Contra* non si prende per niente sul serio. Il problema è che, a ben vedere, lo fa in modo tanto goffo e maldestro da risultare semplicemente ridicolo piuttosto che elegantemente autoironico. Vedere i protagonisti proiettati fuori dal cratere di un vulcano in eruzione, correre in circolo sul rotore di un elicottero, affrontare una Contra-pianta o, peggio ancora, un Contra-cane non sono certo elementi che depongono a favore del gioco, così come i dialoghi teoricamente parodistici, ma di fatto meramente patetici.

Athlon XP 2000+/Pentium IV 1,4GHz
384MB RAM
Scheda grafica 32MB
Scheda sonora (DirectX)
1GB su hard disc

Athlon XP 2000+/Pentium IV 2,5GHz
1GB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
1GB su hard disc

LAN/online 56

La tenacia degli avversari è lodevole, sebbene dopo qualche giro tendano a dare l'impressione di rilassarsi eccessivamente

Interpretare la realtà

Per sottolineare ulteriormente la stretta relazione fra corse reali e virtuali, *GTR* dispone di un programma per analizzare i dati telemetrici, chiamato Motec Interpreter. Ciò che più colpisce è che non si tratta di un utility sviluppata appositamente per il gioco, bensì dello stesso identico software usato dai team per analizzare i dati generati dalle vetture delle loro scuderie. *GTR* produce infatti in tempo reale una serie di informazioni telemetriche nello stesso formato usato dal Motec, il che dovrebbe dirla lunga sulla qualità degli algoritmi che gestiscono la fisica della simulazione.

GTR

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **SimBin**

La frustrazione è un elemento su cui è difficile soprassedere nell'analisi di questo o quel titolo. La reiterazione di una serie di semplici operazioni con il solo scopo di passare un livello oppure ottenere la vittoria contro avversari computerizzati è spesso un noioso espediente per aumentare artificiosamente la longevità di un gioco altrimenti troppo corto, o un escamotage teso a celare una serie di pecche di design. Eppure *GTR*, nonostante la sua intimidatoria curva di difficoltà in grado di spaventare anche i giocatori più volonterosi, è un vero e proprio capolavoro di equilibrio: un titolo che, pur difficile, spinge a proseguire senza infastidire l'utente.

Definirlo semplicemente un gioco sarebbe in effetti uno sgarbo nei confronti di SimBin, team nato dalla passione di 'semplici' creatori di mod per *F1 2002* e *F1 Challenge 99-02*, e poi lanciatosi nel circuito commerciale, forte del successo delle proprie creazioni. *GTR* è una rigorosa simulazione di guida, e come tale richiede impegno e dedizione prima di ottenere risultati anche solo discreti.

La collaborazione con Henrik Roos, più volte trionfatore nel campionato svedese e attualmente al volante di una Viper nel campionato GT, ha permesso al neonato team di accedere ai riservatissimi dati telemetrici delle varie scuderie, nonché di ottenere informazioni altrimenti irreperibili sul comportamento di pneumatici e sospensioni. Una mole impressionante di dati che, inserita all'interno del motore fisico, ha permesso di simulare al meglio il comportamento delle varie vetture, ognuna delle quali differisce in maniera sensibile per stabilità, aderenza, velocità e guidabilità. *GTR* rende realtà quanto altri videogiochi promettono solo a livello teorico. Impossibile affrontare la Eau Rouge di Spa nella stessa maniera con una Lister e con una F550: l'approccio deve per forza di cose essere differente, fattore che non contribuisce a semplificare la vita ai piloti virtuali. Questi dovranno imparare a dosare correttamente freno e acceleratore, a trovare la traiettoria ideale (tenendo conto anche delle asperità del terreno, perfettamente simulate grazie all'ausilio del GPS) e, non ultimo, a impostare correttamente l'assetto dell'auto.

Chi ha passato notti insonni di fronte a *Grand Prix Legends* e ricerca il massimo realismo non potrà che ritenersi soddisfatto da *GTR*: il titolo SimBin si pone attualmente al vertice della propria categoria ed è già luogo di incontro privilegiato per le gare virtuali che si disputano sulla grande Rete (merito anche di un netcode di ottima qualità, seppur leggermente inferiore a quello sviluppato dai Papyrus per la serie *NASCAR*).

I meno esperti potranno avvicinarsi a questo difficile mondo iniziando dai livelli di difficoltà più bassi: la modalità Arcade è infatti basata su un motore fisico semplificato, sempre contraddistinto da una dose notevole di realismo, ma capace di perdonare gli errori più grossolani, come accade sostanzialmente in *Gran Turismo*. Proseguendo con le modalità, si passerà a un modello di guida più evoluto, ma semplificato dall'attivazione di aiuti come ABS e controllo di trazione. Il massimo si ottiene ovviamente disattivando ogni sorta di agevolazione elettronica e trasformandosi in veri piloti, consci del fatto che sarà sufficiente una traiettoria leggermente sfasata o una pressione leggermente troppo marcata del pedale del gas per trovarsi a girare su se stessi o, peggio, spalmati contro i guardrail. Inutile dire che un volante si rivela fondamentale per domare *GTR*: tastiere e joypad sono supportati, ma rendono l'esperienza di gioco poco verosimile e ancora più difficile.

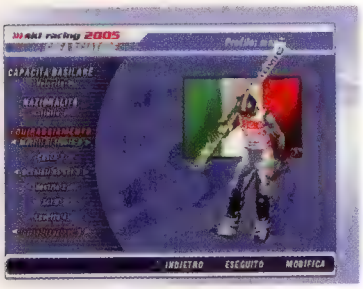
In sintesi, è difficile non stupirsi del risultato ottenuto dal piccolo team scandinavo, malgrado l'amaro retrogusto lasciato da una comparto audiovisivo non eccellente. Ma è un difetto su cui gli appassionati di automobilismo in cerca di una simulazione 'dura e pura' non faranno fatica a chiudere un occhio.

In *GTR* non è solo possibile girare lo sguardo all'interno dell'abitacolo: il gioco simula anche le forze G che agiscono sulla testa del pilota, provocandone una realistica oscillazione su ogni asse

Voto: Otto su dieci

Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **JoWood** Sviluppatore: **Coldwood**



La recensione di un videogioco di sci alpino semi-sconosciuto potrebbe iniziare in molti modi. Si potrebbe parlare della rivalità, tanto sulle piste quanto in ambiente videoludico, con il più giovane snowboard, e di come la spettacolarità di quest'ultimo lo renda sicuramente più idoneo a ispirare trasposizioni elettroniche. Si potrebbe parlare del piacere insito nella casuale scoperta di giochi interessanti nell'epoca dell'hype e dell'overdose di informazioni, o di come non tutti i prodotti su licenza debbano per forza essere concime per i vermi. Ma per quanto tutti questi luoghi comuni trovino conferma in *Ski Racing 2005*, **Videogiochi** preferisce non sovraccaricare il prodotto JoWood di eccessivi significati. Semplicemente, è un gioco di sci capace di appassionare e divertire. Era ora.

Il lavoro degli sviluppatori tedeschi si presenta invero maluccio. Vuoi per la localizzazione in italiano da mani nei capelli, vuoi per un impianto tecnologico decisamente spartano, la sensazione di essere tornati indietro alla generazione scorsa è pressante. Dove *Ski Racing 2005* si riscatta è nel gioco vero e proprio. Le discipline disponibili sono quattro: Slalom Speciale, Slalom Gigante, Super G e Discesa Libera. Ma prima di mettere mano a racchette e scarponi, è necessario passare attraverso la creazione del proprio alter ego, da configurare a attraverso un editor piuttosto scarno. All'inizio il proprio pupillo è di fatto una tabula rasa, pronta per essere plasmata e migliorata con i punti esperienza guadagnati in gara.

Una volta scesi in pista, *Ski Racing 2005* mette in mostra il felice compromesso tra verosimiglianza e immediatezza scelto da Coldwood. Il fattore cardine su cui punta il gameplay è l'inerzia. Per ottenere tempi competitivi, è necessario calibrare alla perfezione le proprie traiettorie, imparando quando far correre gli sci e quando, al contrario, girarli perpendicolarmente al pendio per aumentare l'attrito. Un altro elemento da tener presente è lo spostamento del peso del proprio sciatore. All'inclinazione dello stick analogico non corrisponde un immediato cambio di direzione, per cui è importante prendere le misure agli spazi e ai tempi di manovra. Lo spostamento del baricentro può essere sfruttato anche per aumentare o diminuire la resistenza all'aria, chiudendosi a uovo per guadagnare velocità o alzandosi sulle gambe per diminuirla. L'impegno da dedicare allo studio delle traiettorie rende lo Slalom Speciale e quello Gigante esperienze inizialmente ostiche, costringendo ad infiniti tentativi volti a studiare come affrontare al meglio ogni passaggio. Ed è proprio questo che appassiona in *Ski Racing 2005*. Vuoi per il tasso di sfida piuttosto elevato, vuoi per la necessità di sviluppare il proprio sciatore prima di poter essere competitivi, arrivare sul podio è questione di tempo e applicazione. Riuscire a danzare tra i paletti del Sestriere richiede la stessa concentrazione di un rhythm game: solo l'iterazione permette di prendere il tempo giusto e di scardinare i propri limiti.

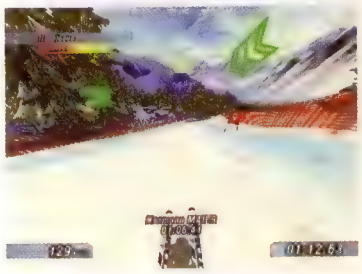
Il lavoro di Coldwood perde un po' di tono nelle discese veloci, dove lo studio della traiettoria ha un peso relativamente minore. L'impossibilità di cadere in seguito a manovre azzardate e l'assenza di ghiaccio o fondali difficili rendono meno tecniche queste sezioni, che di fatto regalano emozioni soprattutto in virtù del grande senso di velocità trasmesso. Un'esperienza viscerale e godibile, ma in parte compromessa dalla difficile leggibilità delle porte all'orizzonte, troppo spesso 'impastate' con gli elementi del fondale.

Il maggior pregio di *SR2005* è quello di ricreare in chiave videoludica i punti cardine dello sci alpino. Freddezza, allenamento, coordinazione: questo è quanto richiede il gioco Coldwood. In cambio, offre una curva di apprendimento bilanciata con cura, capace di tenere impegnati sul lungo periodo e di gratificare con miglioramenti costanti. Questi pregi, uniti anche alla scarsità di prodotti concorrenti (soprattutto in ambito console), permettono di soprassedere sulle deficienze grafiche e sulle semplificazioni del modello fisico. In fondo *Ski Racing 2005* vuole essere un 'gioco' di sci, prima che una 'simulazione'. Un obiettivo raggiunto in pieno.

Voto: Sette su dieci

Scheda tecnica

Video	
4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	Xbox
Audio	
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1	Xbox
Gioco	
A turni	8
Classifica online	Xbox, PC



Il giocatore può scegliere tra una visuale in prima persona, due da dietro le spalle e una panoramica. Quest'ultima si rivela efficace negli slalom, mentre le prime sono più adatte alle alte velocità

Fatti una pista

Grazie ad un'interfaccia molto immediata, l'editor di tracciati incluso in *Ski Racing 2005* permette di personalizzare la disposizione delle porte di una gara del mondiale o di riposizionare le bandierine partendo da zero, agendo su fattori come l'inclinazione e l'ampiezza. Purtroppo non è possibile modificare la conformazione geografica dei pendii, così come crearne di originali. Plasmare la propria discesa per poi organizzarvi tornei online con altri utenti è un sogno che *Ski Racing 2005* non permette di realizzare. Dove sono i modder quando servono?

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	4

Sul fronte roster va segnalata qualche anomalia: ci sono giocatori con statistiche poco precise, mentre il valore complessivo di alcune franchigie è incomprensibilmente sballato (i Dolphins sono ai primi posti, mentre i Chargers di Drew Brees sono a fondo classifica)

Dream team

Vista la tamarraggine del titolo, Electronic Arts ha ben pensato di reclutare come testimonial 'un uomo che non deve chiedere mai', nella fattispecie il rude Jeremy Shockey, tight-end dei Giants famoso per essersi morso la lingua fino a farla sanguinare dopo aver perso una partita. Insieme a Shockey, è stato scelto come secondo uomo immagine il rapper Xzibit, fanatico di football NFL e ormai conosciuto al grande pubblico per la conduzione di 'Pimp my ride' su MTV. Per quanto riguarda le leggende da sbloccare, **Videogiochi** è riuscita finora a scovare Mike Singletary, Bo Jackson, Randall Cunningham, Cris Carter, Eric Dickerson e Anthony Munoz. Ai lettori il compito di completare la raccolta.

NFL Street 2

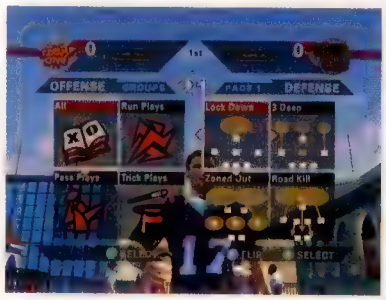
Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports Big** Sviluppatore: **Tiburon**

A quasi un anno di distanza dall'uscita del primo *NFL Street*, Tiburon ripropone il suo football 7-contro-7 impreziosito da alcune idee interessanti, ma senza nulla di trascendentale. La sensazione è che il titolo EA Sports Big sia stato lanciato in fretta e furia per raggiungere i negozi americani in tempo per l'inizio dei play off della NFL.

Sebbene il sistema di controllo, fulcro del gioco, non sia sostanzialmente cambiato dalla passata stagione (i giocatori devono quindi prepararsi alla solita dose massiccia di lanci stellari, legnate da paura e corse supersoniche), il capitolo modalità presenta invece qualche interessante aggiunta: degne di menzione per lo spessore sono l'opzione Own the City (in cui bisogna guadagnare il 'rispetto' nel proprio quartiere a colpi di touchdown), la spassosa Street Events (composta da sei mini-giochi) e l'impegnativa NFL Gauntlet (con la propria squadra dei sogni si affrontano le altre 31 compagini). Ottima, come sempre, la possibilità di sbloccare alcune vecchie leggende della NFL e la solita tonnellata di gadget/magliette varie.

Le animazioni sono state arricchite e *NFL Street 2* appare ora più roccioso e tamarro che in passato, tanto che dopo un touchdown in end zone è possibile festeggiare con una propria celebrazione specifica. I modelli poligonali dei giocatori sono di buon livello e ripropongono fedelmente le controparti reali, salvo qualche rara eccezione (vedi Big Ben).

In materia di novità apportate al gameplay colpisce la possibilità di sfruttare i muri che circondano il campo da football: i vari Corey Dillon e Terri Holt della situazione potranno saltare gli avversari volando sulle pareti come Trinity in 'Matrix' o ricevere lanci al fulmicotone eseguendo voli plastici. Un'altra piccola novità è rappresentata dall'introduzione di un doppio Gamebreaker (doppio proprio nel senso di due barre) da riempire a colpi di giocate stilose. Nonostante queste modifiche, la giocabilità complessiva di *NFL Street 2* non è cambiata di molto rispetto al prequel: a parte le passeggiate sui muri, la doppia barra del Gamebreaker, gli hot spot (punti in cui si possono sbloccare oggetti) e le nuove modalità aggiunte, chi aveva passato parecchio tempo sul primo episodio troverà tutto molto familiare.



La colonna sonora propone pezzi nu-metal che faranno la gioia della MTV generation (Sum 41) e qualche immancabile traccia hip-hop (Xzibit, ovviamente, Planet Asia e Mase featuring P. Diddy)

Un aspetto che non convince appieno è quello del playbook, davvero troppo limitato. Nelle sfide 7-contro-7 gli schemi offensivi a disposizione del giocatore sono suddivisi in tre categorie (Run plays, Pass Plays e Trick Plays) e lo stesso vale per gli aspiranti Romeo Crennel della situazione (Stop Run, Short Pass e Long Pass). Certo, la solita opzione 'flip' permette di raddoppiare il numero totale degli schemi, ma si poteva fare di più. Nel complesso, durante la fase difensiva i giocatori si comportano meglio e difendono con maggior cognizione, ma è innegabile che *NFL Street 2* tenda a favorire comunque chi attacca.

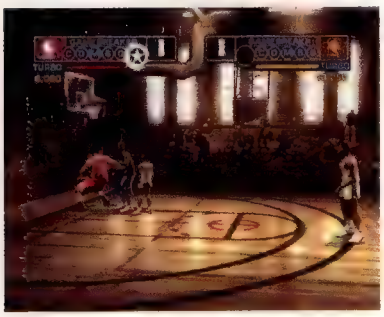
La forza di *NFL Street 2* risiede quindi nel multiplayer: l'azione è stata velocizzata ed è molto più soddisfacente affrontare un proprio amico che cimentarsi in una delle numerose sfide proposte dalla ricca ma monotona modalità single player. Peccato che per una discutibile questione di coerenza Electronic Arts abbia fatto sparire anche dalla versione europea di *NFL Street 2* il supporto per il gioco online.

La serie di *NFL Street* ha tutte le carte in regola per diventare una vera e propria dinastia, come quella dei Patriots e come molti altri franchise realizzati da Electronic Arts, ma i talentuosi ragazzi di Tiburon devono essere messi nella condizione di proporre agli utenti non semplici aggiornamenti, come in questo caso, ma veri e propri seguiti.

Voto: Sette su dieci

NBA Street V3

Sistema: **PS2, Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports Big** Sviluppatore: **EA Canada**



Il recente consolidamento dell'etichetta 'Street' introdotta da EA Sports Big (a sua volta etichetta del colosso nordamericano Electronic Arts) ha portato alla creazione di una trilogia che ha visto il basket NBA affiancato prima dal football NFL e, ultimamente, dal pedatorio FIFA. Il segreto del brand è riconducibile a una serie di ingredienti azzeccati: accessibilità, un comparto audiovisivo 'stiloso', una pletora di opzioni, di modalità di gioco e una serie pressoché infinita di gadget e bonus da sbloccare. Tutti fattori a cui Electronic Arts ha immancabilmente aggiunto licenze ufficiali e testimonial di grande impatto. La formula ha funzionato brillantemente con i primi due episodi di *NBA Street* (i dati di vendita parlano di milioni di copie e di un marchio in costante crescita), e non sembra mostrare lacune nemmeno in questa terza iterazione.

NBA Street V3 presenta un basket arcade rinnovato in ogni singolo aspetto: nuove animazioni, un motore grafico completamente riscritto, una migliore gestione delle inquadrature, un look caricaturale sempre più definito e, soprattutto, un gameplay più curato. Il fulcro del basket 3-contro-3 firmato EA Sports Big è rappresentato, come sempre, dalle mosse speciali realizzabili in volo e sui playground. Doveroso, a questo proposito, soffermarsi sull'introduzione del 'Trick Stick', il particolare sistema di controllo brevettato dagli sviluppatori canadesi: sfruttando lo stick destro del controller è possibile realizzare svariate combinazioni di schiacciate stratosferiche e giocate che stravolgono le normali leggi fisiche. Il Trick Stick riesce a coniugare una strabiliante immediatezza con una buona precisione, dando modo di eseguire movimenti complessi in maniera estremamente fluida e veloce. Sebbene inanellare alcune mega-combo presupponga comunque una dose notevole di pratica, vedere con quanta naturalezza Kobe sfreccia sul cemento infuocato di Venice Beach, lancia il pallone in aria per KG che a sua volta fornisce un assist al volo a Timoteo, lascia basiti.

Realizzare passaggi no look, crossover o fade away jumper alimenta la barra del Gamebreaker, una vecchia conoscenza della serie che permette di realizzare tiri al limite dell'impossibile, schiacciate da altezze siderali, stoppate brutali e molto altro, ma soprattutto di guadagnare punti sottraendone alla squadra rivale. Laddove il secondo episodio permetteva di riempire due barre di Gamebreaker consecutive, *NBA Street V3* ne concede solo una, ma accorda piena libertà di manovra al gamebreaker proiettato verso il canestro. Questi può ora eseguire trick aerei e ulteriori scambi per incrementare sensibilmente i punti che verranno accreditati concludendo la manovra con successo. In questo modo è possibile rimontare partite ormai compromesse o consolidare vantaggi importanti.

Sebbene sulla carta una simile caratteristica possa insinuare timori circa il bilanciamento della difficoltà, di fatto vincere ai livelli più ostici rimane una bella impresa, al punto che battere leggende come Larry Bird, Michael Jordan o Joe Dumars richiederà il sacrificio di qualche controller distrutto per la frustrazione.

La vera chicca di *NBA Street V3* è comunque rappresentata dalla modalità Street Challenge, con cui creare un campione e una squadra vincente, sceglierne il look giusto e l'abbigliamento di tendenza, quindi lanciarsi in un tour de force di 70 giorni sui playground più infuocati d'America, con l'obiettivo di guadagnare denaro e rispetto. La modalità fa perno sul maniacale livello di personalizzazione di *NBA Street V3*, con ogni partita dotata di regole proprie e la possibilità di configurare a piacimento ogni torneo.

Al di là di contenuti che difficilmente potranno attirare l'interesse di chi ha sempre ignorato la serie e della solita esclusione della modalità online per la versione europea del gioco, l'unico difetto di *NBA Street V3* sembra rappresentato da qualche leggera sbavatura nell'IA, soprattutto nella gestione della transizione e nella calibrazione del livello di difficoltà. Nulla su cui, tutto sommato, i fan della serie non possano tranquillamente chiudere un occhio.

Voto: Otto su dieci

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	PS2 (6), Xboc, GC (4)

Oltre alle jersey ufficiali, nel negozio è possibile acquistare le maglie storiche e gadget di ogni tipo

Team Nintendo

Come risaputo, la versione per GameCube presenta una squadra d'eccezione: l'All Stars Team Nintendo composto da Mario, Luigi e dalla principessa Peach. Sebbene non godano di particolari mosse speciali, le tre icone Nintendo sono già sufficientemente fuori luogo da risultare eccezionali. Vedere la principessa Peach opporsi con successo ad uno Shaquille O'neal lanciato a canestro, o i fratelli italiani scambiarsi la palla in piena orgia da Gamebreaker è insieme spassoso e intimamente sbagliato. Avete presente il film 'Space Jam'?

Chronicles

> 1996 1998 2000

La possibilità di affrontare l'avventura con due personaggi diversi rappresenta in *Resident Evil 2* un brillante espediente a beneficio della rigiocabilità, benché le insidie finiscano comunque per apparire meno sconcertanti dopo la prima incursione

Malgrado abbia innescato la proliferazione del genere horror in ambito videoludico, l'idea alla base dell'originale *Resident Evil* era tutt'altro che inedita. Il controverso *Alone In The Dark* per PC già ne anticipava le dinamiche, il taglio cinematografico e la vocazione splatter, senza tuttavia esaurire un potenziale creativo rimasto pressoché inespresso fino all'exploit di Shinji Mikami.

Rispetto al pur illustre predecessore targato Infogrames, il titolo Capcom apporta infatti un contributo tanto subdolo da emergere solo nei dettagli apparentemente secondari, grafica e sonoro in primis. *Resident Evil* esplicita il peso tutt'altro che accessorio rivestito dalle soluzioni audiovisive nell'intrattenimento elettronico, dove uno zombie poligonale può apparire spaventoso soltanto in rapporto alla propria verosimiglianza. Lo dimostrano le molteplici 'rinascite' del franchise in concomitanza con il progresso tecnologico delle piattaforme ospitanti, da Dreamcast a GameCube. In mezzo, due trasposizioni cinematografiche e una lunga collana di fumetti...

L'azzardo di Capcom

Correva l'anno 1995 quando Capcom distribuì insieme a *Street Fighter Alpha* la demo di un affascinante progetto intitolato *Biohazard* (aka *Resident Evil*), un concept all'epoca piuttosto anomalo per una software house attiva sopratutto sul fronte dei picchiaduro. L'omaggio segnò l'inizio di un clamoroso hype pubblicitario che si sarebbe protratto sino alla definitiva pubblicazione del gioco, apparso sugli scaffali giapponesi nel marzo dell'anno successivo.

Sebbene le forti aspettative della comunità pesassero ormai come un macigno sul destino del gioco, lo stupore suscitato dalla versione finale superò ogni più rosea previsione. Secondo progetto di Mikami per Capcom dopo (incredibile a dirsi) l'innocente action adventure game su licenza Disney *Goof Troop* (SNES, 1994), *Resident Evil* terrorizzava attingendo alle suggestioni stilistiche e ai *leit motiv* narrativi tipici dei B-movie hollywoodiani, da 'La Casa' di Sam Raimi al memorabile ciclo sugli zombie firmato George Romero.

È proprio l'icona del morto vivente a dominare l'immaginario gotico della saga, che insieme all'impiego centellinato della colonna sonora, al fotorealismo dei fondali prerenderizzati e al tratto cinematografico dei filmati non solo contribuì al successo del franchise, ma anche al processo di sdoganamento culturale dell'intero pianeta videoludico, divenuto improvvisamente un po' più 'adulto' di prima.

Ma non è certo solo nella grafica che germoglia il terrore veicolato da *Resident Evil*. Nella 'maniac mansion' di Raccoon City ha corso quello che lo stesso Mikami definisce un 'survival horror', una lotta per la sopravvivenza all'orrore combattuta in condizione di persistente inferiorità offensiva, dove ogni proiettile va esploso con precisione, ogni arma sfruttata con saggezza.

Zombi in serie

L'enorme successo di vendite conseguito in tutto il mondo proietta *Resident Evil* verso la medesima sorte patita da altre importanti produzioni Capcom, ovvero un'intensa capitalizzazione della formula originaria. L'apripista si chiama *Resident Evil: Director's Cut*, un'edizione 'deluxe' caratterizzata dall'integrazione di qualche filmato precedentemente censurato a causa della sua eccessiva truculenza.

Anticipato da un brillante spot pubblicitario per la regia di George Romero, il primo sequel ufficiale esce nel 1998 dopo una gestazione culminata con l'abbandono del design iniziale (che prevedeva un'ambientazione cittadina poi riciclata nell'episodio successivo), per far posto invece ad un controverso 'more of the same' ambientato nel commissariato di Raccoon City. Sempre 'survival', ma forse meno horror di prima, *Resident Evil 2* tenta di ampliare gli orizzonti tematici della saga attraverso un sensibile ispessimento della trama, mentre l'aumento di zombi e munizioni irrobustisce la componente splatter. C'è chi lo considera ancora oggi il miglior capitolo della serie, sebbene non riesca a riproporre le atmosfere rarefatte

Resident Evil

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **PSone, Saturn, PC, GameCube**

Resident Evil 2

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **PSone, PC, N64, Dreamcast, GameCube**

Resident Evil 3: Nemesis

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 4)**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **PSone, PC, Dreamcast, GameCube**

Resident Evil: il cinema horror diventa interattivo

2000 | 2003 | 2004

del predecessore. Il porting per i sistemi Windows viene accompagnato dal sottotitolo *Platinum*, eppure la conversione apporta cambiamenti audiovisivi assolutamente trascurabili rispetto alla controparte Sony, scontentando gran parte dell'utenza PC.

L'anno successivo vede il fragoroso debutto di Konami nel genere dei survival horror con *Silent Hill*. L'opera prima di Keiichiro Toyama (che avrebbe poi abbandonato la serie per trasferirsi in Sony e realizzare *Forbidden Siren*) approccia il genere da una prospettiva differente, preferendo inedite suggestioni psicologiche all'impatto viscerale del concorrente. In altre parole, *Silent Hill* sta al sanguinolento rivale come 'Shining' a 'La Notte Dei Morti Viventi'. Il primato di Shinji Mikami nel settore sembra inaspettatamente vacillare, specie in virtù del sostegno ormai unanime accordato dalla comunità al 'nebbioso' outsider.

Malgrado *Resident Evil 3* debba significare il momento della rinascita per una serie ormai minacciata dal tempo e dalla concorrenza, i deludenti risultati ottenuti sul fronte dell'innovazione ne contraddicono pesantemente le ambizioni: la nuova avventura adotta uno spettrale sfondo 'open air' chiamato ad ospitare la fuga per la salvezza dei due protagonisti, mentre il mostruoso Nemesis fa strage degli ultimi poliziotti rimasti in circolazione. L'assenza di qualsiasi stimolo narrativo insieme all'estrema semplicità degli enigmi e a una stanchezza lampante delle meccaniche di base non viene digerita troppo bene dagli appassionati, che lo disertano in larga misura.

Resident Evil gets cubed

Con la pubblicazione di *Resident Evil Code: Veronica* su Dreamcast, l'ultima console Sega sembra assurgere a nuova dimora per la collana firmata Shinji Mikami: al gioco seguono infatti le conversioni dirette dei suoi più recenti predecessori (ma non del capostipite), anticipando una politica che verrà più tardi riproposta su GameCube.

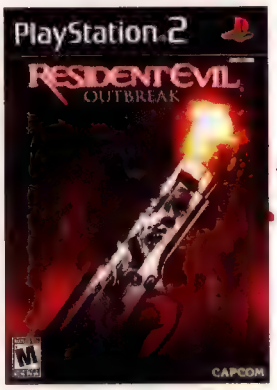
Sebbene la prima puntata a 128bit della saga incorpori un motore grafico interamente poligonale, il progresso audiovisivo non trova purtroppo riscontro in una reale capitalizzazione della tridimensionalità. L'uscita su PlayStation2 degli imbarazzanti *Gun Survivor* (terribili sparatutto a metà strada tra *Doom* e *House Of The Dead*, cui seguirà il dignitoso *Dead Aim*) non risolleva certo il morale degli appassionati, mentre lo sfruttamento commerciale operato sul buon nome del franchise lambisce addirittura il piccolo schermo di Game Boy Color, in un folle tentativo di riproporre certe atmosfere horror anche su un misero display LCD. Sfociato successivamente nell'insulso *Resident Evil Gaiden* di Virgin, il piano di 'miniaturizzazione' naufraga mentre l'atteso prequel previsto per Nintendo 64 (dove arriva comunque un miracoloso porting del secondo capitolo, contenente tutti i full motion video integrali) vedrà la luce solo sul sistema successivo della casa di Kyoto.

Il 2001 si apre infatti nel segno di una rivelazione shock: per inaugurare la chiacchierata svolta 'adulta' intrapresa da Nintendo, Shigeru Miyamoto annuncia la migrazione dell'intera serie in esclusiva su GameCube. L'originale *Resident Evil* viene sottoposto ad un importante lavoro di restyling che ne preserva i fondali pre-renderizzati elevando a potenza tutto il resto: un remake ampiamente giustificato dal progresso tecnologico. L'annunciata e mai pubblicata edizione per Nintendo 64 subisce un simile trattamento, ma le novità di *Resident Evil 0* non riescono a compensare i tradizionali limiti della saga, tra cui il macchinoso sistema di controllo.

Intanto gli zombie fanno di nuovo capolino su PlayStation2 nell'ambiziosa rilettura in chiave multiplayer di *Resident Evil: Outbreak*, una caratteristica che verrà scorporata dall'edizione PAL a pesante detrimento dell'esperienza. Per fortuna, l'aggiornamento sottotitolato *File 2* promette di arrivare in Europa provvisto del supporto online per quattro giocatori.

Alla luce del clamoroso dietro-front ordinato lo scorso autunno dalla dirigenza Capcom, la serie sembra destinata a tornare sulla console Sony già a partire dalla fine di quest'anno, con la conversione per PS2 di *RE4*, evidentemente ritenuto troppo importante e dispendioso per terrorizzare soltanto una 'nicchia' di appassionati...

Nel passaggio dal mercato giapponese a quello Occidentale, Capcom è costretta a cambiare l'originale titolazione di *Biohazard* in *Resident Evil*, ma non per banali esigenze di marketing. Tanto in America quanto in Europa, infatti, il nome 'Biohazard' è copyright di un gruppo musicale heavy metal di New York



Resident Evil Code: Veronica

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 4)**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **Dreamcast, PS2, GameCube**

Resident Evil 0

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 4)**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **GameCube**

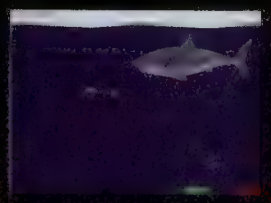
Resident Evil: Outbreak

Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)**
Genere: **Survival horror**
Piattaforma: **PlayStation 2**

Flashgaming

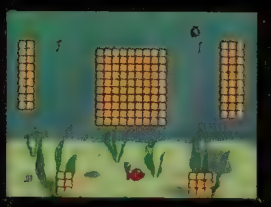
Titolo: Hatch
Sviluppatore: EyezMaze
www.eyezmaze.com/hatch/v/hatch.swf

Titolo: Mad Shark
Sviluppatore: Spiritonin Media
www.shockwave.com/sw/content/madshark

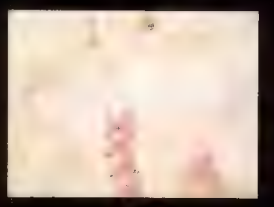


Titolo: Hungry Bob
Sviluppatore: Ultimate Arcade
www.ultimatearcade.com/sports/games/hungrybob.html

Titolo: Aquafield
Sviluppatore: Netstupidity Network
www.netstupidity.com/game/AquaField/index



Titolo: These Little Pigs
Sviluppatore: Ferry Halim
www.ferryhalim.com/original/g3/pigs.htm



Flashfood
Quando la fame è fame

Aqualcuno piace farlo da solo. Altri, indiscutibilmente, preferiscono farlo in compagnia. C'è chi preferisce farlo con esponenti del gentil sesso, chi predilige la compagnia maschile, e chi non disdegna una bella condivisione promiscua. Che lo si faccia in pubblico, al chiuso o all'aperto, in cucina o in camera da letto, di fretta in piedi o comodamente sdraiati sul divano, alla fin fine, la cosa che conta è solo una: mangiare.

Da quando *Pac-Man* ha trasformato l'insana brama di ingurgitare pillole e frutta in un passatempo per signorine, videogiochi e cibo hanno stretto un ferreo, insano connubio. Spesso nei giochi si è ciò che si mangia, così come evidenziato dall'allevamento di Chocobo o dalle mutazioni di Mario in seguito all'assunzione di funghetti. A volte, però, il procedimento è contrario e si è costretti a mutare per mangiare, così come mostrato in *Hatch*. Ennesima variazione del tormentone Flash "prendi tutto ciò che piove dalla sommità della schermata", si distingue per la sadica decisione di obbligare il giocatore a premere il tasto adatto per ogni tipologia di cibo da ingurgitare. Questo, in prossimità del quinto e ultimo livello, costringe l'utente a tramutarsi in pianista o più semplicemente affidarsi al caso nella speranza di far il minor numero di errori. La ricompensa per un buon punteggio è il dischiudersi dell'uovo e la nascita di una nuova aberrazione famelica.

Siamo ciò che mangiamo, si diceva poco sopra, ma può anche capitare, ahinoi, di essere ciò che viene mangiato. Far colazione a branzino e sommozzatore, infatti, è il sogno di ciascun squalo che si rispetti: in *Mad Shark* è richiesto di sbranare il maggior numero possibile di sub cercando di restare vivi tra un colpo di fiocina e l'altro. Peccato non poter variare il menu, di tanto in tanto, con qualche mentecatto tipo *Hungry Bob*. Naufrago palestrato e sbalestrato, ha la fortuna di poter cogliere dal cielo i suoi cibi preferiti: ovviamente quelli 'sani', evitando rigorosamente le troppe calorie. Purtroppo l'ipervitaminico Bob non casca mai in acqua, perché non sarebbe male cambiare un po' le abitudini alimentari del pescecane di cui sopra con un po' di manzo (tanto, ormai, alla presenza di steroidi nella carne siamo abituati tutti).

Parlando di cibo, inevitabili sono i continui riferimenti al mondo dei pesci. Sarà perché in pochi resistono all'idea di vendersi un rene per farne una scorpacciata al ristorante. Oppure perché pochi altri ecosistemi sono spietati come quello in cui convivono divorandosi a vicenda le varie specie ittiche. Che si tratti di acqua salata o di acqua dolce, ovunque le condizioni siano tali da garantire la vita, la frase "pesce grosso mangia pesce piccolo" non è un modo di dire. Ecco perché, incaricati del difficile ruolo di una mamma pesce, in *Aquafield* si dovranno sudare le fatidiche sette branchie per permettere ai propri piccoli di nutrirsi senza perdere le pinne. La meccanica di gioco è piuttosto semplice: con il puntatore si indica alla capobranco il punto verso cui spostarsi. Con un repentino scatto delle sue caudali, la mamma si precipita nel luogo desiderato. I figlioletti, come se fossero collegati a lei da un elastico, si fanno letteralmente trainare dal movimento del genitore. Pochi click ed i primi vermi sono pappati, per la gioia dei piccoli, ora in grado di procurarsi il cibo da soli e di prendere il largo salutando la compiaciuta madre. Di schermo in schermo, una fresca cucciolata aspetterà ansiosa di essere traghettata verso il nutrimento, ma le cose si faranno via via più difficili: pietre aguzze minacciano le tenere carni dei pesciolini e voraci predatori (piranha) sono in agguato. *Aquafield* diventa così un particolare puzzle, nel quale ponderare ogni scatto e le conseguenze dello stesso, prestando attenzione all'inerzia che sottende gli spostamenti dei piccoli. Nulla di trascendentale, ma non male come passatempo durante la merenda (pane e bianchetti, chiaro).

Ma non di solo pesce vive l'uomo. Anzi, il vero santo patrono di ogni buongustaio che possa considerarsi tale, il principe del desco, l'unico animale di cui non si butta via nulla, il protagonista delle migliori serate tra amici resta lui, il beneamato porco. Chi trova un maiale trova un tesoro, recita l'antico proverbio. E si dice, tra un cicciolo ed un salamino, tra uno zampone ed un culatello, che si tratti anche di un animale molto intelligente. Prova ne è *These Little Pigs*, del sempre poetico Ferry Halim, autore di giochi Flash che hanno già trovato posto su queste pagine. E cosa può esservi di più poetico di porcelli rosa pastello ansiosi di mangiarsi un bel pezzo di torta? A conferma dell'intelligenza di cui sopra, lo spirito di abnegazione e collaborazione tra maiali è fondamentale per raggiungere lo scopo. Un click al momento giusto, infatti, permette ad un intrepido porcello di saltare da un palloncino sulle spalle del compagno. E poi a un altro, e a un altro, e a un altro, creando una vera e propria piramide suina tesa verso le torte in sospensione fra le nuvole. Roba da porci, indubbiamente, ma si sa che il cibo mette allegria e non dispiace giocare qualche minuto, incuranti di ungere il mouse con le mani sporche di mortadella.

> "Che lo si faccia in pubblico, in cucina o in camera da letto, in piedi o comodamente sdraiati sul divano, alla fin fine, la cosa che conta è solo una: mangiare"

Per l'invio di segnalazioni, scrivere all'indirizzo **videogiochi@futureitaly.it** specificando "flashgaming" nel subject

ABBONATI ONLINE!
Puoi farlo al sito
www.futuremediaitaly.it

OGNI MESE IN EDICOLA

tutti i segreti della console di Microsoft solo su

Xbox Magazine Ufficiale

A soli
€ 8.99
con DVD

la prima! l'ufficiale! l'unica giocabile!

SUBARU
Codemasters
3
Hella
PIRELLI

LA STORIA DI...
COLIN MCRAE RALLY

WaveRace 64, Michael Schumacher e fan accaniti che non possono farne a meno. Questa è la storia di *CMR*, il titolo che ha dato il via a una nuova era di giochi di rally

FORMATO: **PLAYSTATION** PRODUTTORE: **CODEMASTERS** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **INGHILTERRA** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1998**

Certo, oggi l'annuncio di un nuovo gioco di rally è difficilmente in grado di mandare in fibrillazione la comunità, ma qualche anno or sono la situazione era ben diversa: in molti dimenticano che c'è stato un periodo in cui questo sottogenere era più deserto delle campagne che i piloti del WRC attraversano a 160Km/h. Nel 1995, *Sega Rally Championship* aveva entusiasmato folle di giocatori in sala giochi (e successivamente nelle case) con uno dei modelli di guida più accessibili e gratificanti che questo passatempo abbia mai visto. A distanza di dieci anni da allora, non ha ancora smesso di esercitare la sua attrazione.

Non sorprende quindi che quell'elemento abbia avuto un ruolo chiave nella creazione di *Colin McRae Rally*. "Il concetto principale del gioco era basato sul modello di guida di *Sega Rally*", conferma **Guy Wilday**, producer dei primi quattro titoli della serie Codemasters. "Tutti quelli che ci giocavano adoravano il modo in cui le macchine si comportavano su superfici diverse, specialmente il fatto che fosse possibile intraversare la vettura realisticamente sullo sterrato. Il modello di guida è rimasto eccellente anche al giorno d'oggi, ed è tuttora un coin-op che mi piace giocare se ne ho la possibilità".

"Tutti adoravano il comportamento delle macchine su superfici diverse, specialmente il fatto che fosse possibile intraversare la vettura"

Ma per quanto ben bilanciata e longeva, l'opera di AM3 non è stata l'unica

Decidere di correre contro il tempo (e quindi contro avversari virtuali) fu un colpo di genio: piuttosto che portare alla noia, servì a contraddistinguere *Colin McRae Rally*. Un sistema di controllo preciso ed intuitivo risulterà sempre in una guida appagante

Durante gli incidenti, i movimenti delle vetture erano eccessivamente rigidi, ma l'aggiunta dei danni visibili fu un tocco di classe

fonte d'ispirazione per il team inglese. "Ripensandoci, i titoli chiave che hanno influenzato il design di *Colin McRae Rally* condividono un tema comune: in tutti i casi, il piacere deriva dalla fisica e dal sistema di controllo", dice Wilday, prima di nominare il nostrano *Screamer Rally* per PC come ulteriore esponente di simulazione con un sistema fisico realistico, ma controllabile. E, saggiamente, lo sviluppatore cita anche titoli estranei al regno delle quattroruote: *WaveRace* su N64 è un ottimo esempio di gioco con una fisica realistica e un sistema di controllo perfettamente bilanciato. È facile da giocare, ma è solo dopo averci dedicato un po' di tempo che si iniziano a notare le più sottili raffinatezze dei controlli. Inizialmente si tratta di andare a destra e sinistra, ma più avanti si comincia a usare il peso del pilota per perfezionare il movimento del jetski nelle virate e sopra le onde. Adoravo il fatto che questo gioco fosse estremamente accessibile, ma avesse quella profondità ulteriore adatta ai giocatori più hardcore: questo è stato un obiettivo chiave per *Colin McRae Rally*".

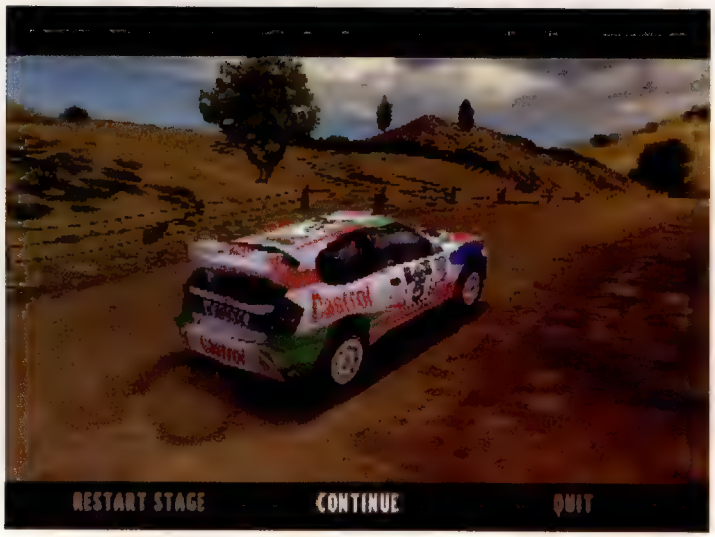
Tornando sulla terra, ferma, una volta individuato il concept su cui modellare il gioco, le settimane successive hanno visto il team impegnato a tenere fede a questa essenziale premessa. Wilday ricorda quei giorni con meritata soddisfazione: "Quando sono arrivato, [Codemasters] era una società molto piccola, con probabilmente 50 o 60 persone in totale, quindi c'era un'atmosfera quasi da impresa di famiglia. Per la maggior parte della gente, me compreso, era il primissimo lavoro nell'industria dei videogiochi, pertanto c'era una dose enorme di entusiasmo, eccitazione ed energia. Era un ambiente davvero creativo e c'era il desiderio di sperimentare e spingersi sempre più in là".

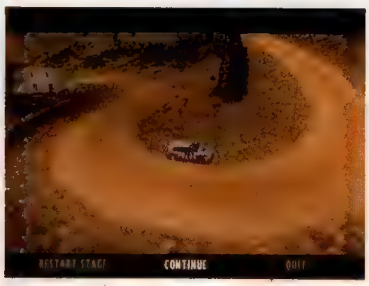
Il che è quanto mai evidente nel primo progetto del team. Consapevole che non avrebbe avuto senso emulare quanto fatto da Sega, il team di Codemasters aveva anche un secondo obiettivo oltre a quello di un modello di guida accessibile ma realistico. "[*Sega Rally*] adottava ovviamente un approccio arcade", spiega Wilday. "Il rally autentico era molto diverso, e sentivamo che c'era la possibilità di creare un gioco basato più strettamente sulla vera formula del rally". Il tempo avrebbe poi rivelato quanto fosse fondato un simile ragionamento. Mentre quei pochi giochi di rally dell'epoca (come *V-Rally* di Infogrames) stravolgevano le regole di questo sport per adattarle ai canoni generici del racing game (per esempio inserendo nelle competizioni auto controllate dalla CPU), *Colin McRae Rally* si rifiutò coraggiosamente di allontanarsi dalla sua fonte d'ispirazione primaria. Ci sarebbe stata una sola auto, su una sola pista, contro il cronometro.

La prima parte del gioco ad essere implementata fu il suo fulcro essenziale, rappresentato in questo caso particolare da un'auto lanciata su un singolo stage. Ciò permise al team di testare tutte le aree principali del gioco, compresa la meccanica del veicolo e l'inedita premessa (per un gioco di rally su console) di una sola auto in gara contro il tempo. "Ricordo che c'era un po' di nervosismo all'interno del team e della società dovuto ai rischi legati a questa impostazione. Il rally vero era impegnativo e competitivo, quindi mi sentivo sicuro che potesse essere tradotto in un videogioco", rivela Wilday. Ci fu, ammette, un graduale processo di 'convincimento' sulla bontà dell'idea. Ma ad un tratto cominciarono a tenersi spontaneamente diversi tornei in alcune delle stanze del team. "Qualcuno faceva un tempo su uno dei tracciati ancora in sviluppo e poi tutti volevano provare a batterlo. L'entusiasmo era evidente. Gradualmente, il concept venne accolto da tutti, e da quel momento in poi sapevamo che le fondamenta del gioco erano solide e potevamo procedere allo sviluppo vero e proprio".

Prevedibilmente, è stato più facile a dirsi che a farsi, soprattutto considerando che *Colin McRae Rally* segnava l'esordio del team su PlayStation (e, per molti membri, nello sviluppo di videogiochi in generale). Comprendere limiti e punti di forza della console a 32bit di Sony lavorando contemporaneamente al gioco divenne fondamentale per implementare un comportamento ed un'estetica realistici. "La meccanica era limitata dalla percentuale di tempo CPU che potevamo risparmiare e le texture alla quantità di memoria video (e quindi alla risoluzione) che potevamo usare", ricorda Wilday. "È stato davvero un lavoro di bilanciamento fare in modo

Comprensibilmente, per i puristi di *Colin McRae Rally* era lecito utilizzare solo la visuale dall'interno della vettura (ce n'erano altre quattro, di cui due dall'alto, una dal cofano e una dal paraurti). Il livello di immersività con questa inquadratura era, ed è tuttora, ineguagliato





I replay facevano del loro meglio per rivaleggiare con il paradigma dell'epoca, *Gran Turismo*, senza però riuscire a superarlo. Ciò nonostante alcune inquadrature erano davvero spettacolari

che tutte le caratteristiche che volevamo lavorassero in armonia al fine di ottenere una grafica e una giocabilità soddisfacenti. Abbiamo mirato in alto e provato a implementare le nostre idee piuttosto che partire da ciò che si era già dimostrato fattibile.

"I problemi più grandi che ricordo riguardavano i tracciati: avevamo deciso di avere un'ampia gamma di nazioni con un buon numero di tappe in ognuna. Ciascuno stage doveva essere caricato in memoria, e man mano che continuavamo ad aumentare sia la lunghezza che il dettaglio dei percorsi, sorsero dei problemi con alcune piste che per via delle loro dimensioni non potevano essere caricate. Abbiamo quindi dovuto ridurle senza diminuire in maniera evidente la loro qualità o l'aspetto grafico. Ricordo di aver affrontato questo processo diverse volte durante lo sviluppo del gioco, e non è mai stato facile".

Gli sforzi di Wilday e del suo team sono stati però ricompensati con un colossale successo di critica e pubblico. Probabilmente più importante che creare un buon gioco è stato creare un buon gioco di rally. "Molti dei fan più accaniti con cui ho parlato sembrano convinti che il primo *Colin McRae Rally* sia ancora il migliore, il che mi sorprende", ammette Wilday. "Sostengono che il controllo della vettura sia più piacevole rispetto a tutte le altre versioni".

Il comportamento della macchina costituisce sicuramente la peculiarità del gioco, e per Wilday rappresenta la pietra angolare di *Colin McRae Rally*, un bilanciamento perfetto fra semplicità e realismo nonché un fattore determinante per il successo del titolo: "Era importante che la gente potesse prendere il gioco, provarlo e divertirsi immediatamente, ma al tempo stesso volevamo fornire agli utenti più esperti la possibilità di crescere, così che cogliessero le sottigliezze nel comportamento della macchina. Volevamo che i giocatori provassero la sensazione di guidare una vera auto da rally, ma al tempo stesso eravamo consapevoli di volere un gioco divertente e non una simulazione di guida autentica".

Curiosamente, l'altro elemento di cui Wilday va immensamente fiero è l'effetto del fango che insozza le macchine: "Abbiamo avuto quest'idea molto avanti nello sviluppo del gioco, e non saremmo mai riusciti a inserirla entro la data d'uscita originale. Ci furono molte discussioni riguardo a cosa fare, ma alla fine decidemmo che era una caratteristica molto importante da includere. Inoltre, il posticipo ci avrebbe permesso di testare il gioco più a fondo. [Il fango] venne così implementato in un quarto del tempo previsto e, per quanto ne sappia, *Colin McRae Rally* è stato il primo gioco a presentare questa caratteristica. Secondo me sono piccoli dettagli come questo che aumentano l'immersività dell'esperienza e sono sicuro che in misura minore abbia contribuito al suo successo".

E il designer di un racing game sa di aver raggiunto il suo obiettivo quando la propria creazione riesce a catturare anche il pilota più forte e conosciuto di tutto il mondo. All'inizio dello sviluppo di *Colin McRae Rally 2.0*, un meccanico della Ford raccontò a Wilday un aneddoto che riguardava uno dei camion della Marlboro che accompagnano tutti gli eventi sportivi sponsorizzati dalla multinazionale del tabacco per promuovere i propri prodotti. In virtù degli accordi presi sia con Mitsubishi che con Ferrari, il camion era spesso presente alle gare di F1 e a quelle del WRC, e nella sua hospitality suite troneggiava una PlayStation con diversi racing game, fra cui *Colin McRae Rally*. Dopo una gara del WRC, ha raccontato il meccanico, alcuni membri del team erano stati invitati a rilassarsi nella suite. Dopo aver passato un po' di tempo a sfidarsi su vari percorsi di *Colin McRae Rally*, notarono un nome familiare in testa alle classifiche di ogni singolo tracciato. Era quello di un certo M. Schumacher, che pare avesse giocato col titolo durante il week-end precedente, quando il camion era a un Gran Premio di F1.

"Non ho idea se sia vero e non ho modo di verificarlo, ma penso che la storia sia figa comunque", dice Wilday con un comprensibile (e meritato) senso di soddisfazione.

"Volevamo fornire agli utenti più esperti la possibilità di crescere, così che cogliessero le sottigliezze nel comportamento della macchina"

Regolare la macchina era fondamentale. Le involontarie escursioni fuori pista non causavano solo danneggiamenti a livello grafico: le riparazioni dovevano essere portate a termine entro il tempo prestabilito (in alto)

PERCHÉ COLIN?

Per Wilday la scelta del pilota di rally a cui intitolare il gioco è sempre stata ovvia: "Colin McRae costituisce un'ispirazione enorme per i fan degli sport motoristici. Tutti coloro che hanno visto o praticato questo sport a certi livelli sanno che per fare ciò che fanno questi piloti bisogna annullare completamente il proprio istinto di sopravvivenza. Bisogna spingere se stessi e il proprio veicolo ai limiti della trazione (e della sicurezza) con l'obiettivo di vincere la gara o avere un incidente provandoci. Colin fa parte di quella rara specie di piloti che darà sempre il 100 per cento, ed è per questo che ha un gruppo così grande e fedele di fan e ammiratori. Altri piloti sono molto tattici e calcolano i punti o i secondi di cui hanno bisogno per guadagnare una posizione oppure scelgono gli eventi su cui concentrarsi per innalzare il proprio piazzamento in classifica. Colin spinge sempre al massimo se stesso e la macchina. Punto. Gli interessa solo essere il migliore e vincere i rally".

Colin McRae è stato uno dei primi giochi a rendere in maniera credibile la guida su neve, e dimostra quanto sia complesso venire a capo di un modello comportamentale realistico ma accessibile

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Oggi leggo la posta di **Videogiochi** 011 e trovo come prima missiva quella di Puccio, che rimpiange il passato di Nintendo e si lamenta che *Resident Evil 4* verrà convertito per PS2. Scuoto la testa. Perché rivedo me stesso, fino a due anni fa: Nintendo = religione. Tutto il resto è uno schifo (con qualche rarissima eccezione). PS2? Tsk, roba da chi non se ne intende, piena di giocacci di pessima qualità. Xbox? Tsk, roba da sbruffoni, più potente sì, ma giochi senz'anima, senza classe, soltanto impatto visivo e tematiche tendenzialmente adulte. Per non parlare del veleno che sputai sulla prima PlayStation. Neanche Dreamcast si salvò da questo scempio. Ero un integralista, non c'erano discussioni. Ma già dal momento in cui Dreamcast morì iniziai a vedere le cose un po' diversamente. Sonic su una console Nintendo? Impensabile fino a qualche anno prima. Lo stesso Sonic che accompagnò il mio acquisto del GameCube, tra l'altro (il porcospino blu rientrava fra quelle rare eccezioni di cui sopra). Questa generazione di console ha visto la mia de-conversione. Da integralista a multipiattaformista. Due settimane fa ho acquistato una Xbox. Io, uno sfegatato Apple-user, che compro un prodotto Microsoft. Un prodotto della 'concorrenza'. Ma mi sono trovato senza giochi di calcio decenti per quattro anni. Ho visto *Burnout* sparire dal GameCube al suo episodio più bello. Volevo due giochi: *PES4* e *B3*. Ben venga il multipiattaforma, posso giocare due giochi eccezionali. Nintendo rimarrà sempre il mio punto di riferimento, ma ho imparato a vedere le cose diversamente. E l'annuncio di *Resident Evil 4* su PS2, che magari mi avrebbe suscitato un'ira pazzesca un paio di anni fa, mi lascia piuttosto indifferente. Rammaricato sì, soprattutto per la figura che fa la Nintendo di fronte all'industria, ma tendenzialmente non mi importa molto. Grazie anche ad alcune persone che ho conosciuto in questi ultimi tempi, ho smesso i paraocchi, e adesso cerco di farlo fare anche ai miei compari nintendari, e spero che questo appello raggiunga qualche lettore di **Videogiochi**, che lo inviti almeno ad una riflessione che non si fermi ad un banale 'traditore!'.

Ora, non c'entra niente, ma volevo lanciare un altro argomento. Secondo voi Electronic Arts è il Male del videogioco? È un paio di anni che sostengo questa tesi e i recenti avvenimenti (acquisizioni di qui e di là e patto con la NFL) me lo stanno sempre più confermando. Mi farebbe piacere sentire l'opinione di qualche altro lettore in merito.
NikeXTC

Che mondo sarebbe senza la console war? Immaginate un forum di gente che si prende a gomitate digitali nei denti (alla natura umana non si comanda) per divergenze d'opinioni su questo o quel videogioco piuttosto che su questo o quella console. Ah, che mondo sarebbe. Un po' come lo scenario attuale, a dire il vero, dove ogni minaccia di trolling viene soffocata da una moderazione sempre più attenta e consapevole. Ma aspettate che la prossima generazione si affacci sulla comunità, che i tre colossi gettino la loro ombra sui forum, che l'hype prenda il sopravvento sulla ragione, e sarà di nuovo delirio. O forse no? È ragionevole supporre che il videogiocatore sia maturato nel corso di questi trent'anni? Quanti ce ne sono come NikeXTC? Una gran bella domanda. Ma la verità è che il problema è un altro. Chi vuole coltivare realmente questa passione piuttosto che trastullarsi con quello che capita si torva di fronte a uno scenario del tipo: PlayStation2, Xbox, GameCube, NDS, PSP, PC. Sei-sistemi-sei a ripartirsi il prodotto dell'umano intelletto nella forma di allegro codice binario. Pur separando la sporcizia dai diamanti, non basta una vita per giocare a tutto. O almeno non una vita normale. E questo senza considerare il tempo 'perso' online, con *Halo 2*, con *SOCOM II*, con *Final Fantasy XI*. Da qui l'idea del monoformato non tanto come (utopico?) catalizzatore di tutta la produzione videoludica quanto come moderatore del suo ritmo. In uno scenario dominato da un unico sistema di intrattenimento elettronico il rischio di 'accavallamenti' si abbasserebbe e si avrebbe forse il tempo di apprezzare a fondo il singolo videogioco e di mettere un po' di soldi da parte per il prossimo (fattore da non sottovalutare nell'ambito della lotta alla pirateria). Ma sono solo congetture. La vostra?

Con questa lettera volevo mandare un segnale di 'solidarietà mediata' a RedEye, essendo rimasto molto colpito dal suo intervento su **VG**011. Mediata perché pur condividendo gran parte del turpiloquio che, immancabilmente, anche il nostro avrà inviato a Valve, non credo che la soluzione da lui prospettata risulti essere la migliore per un videogiocatore.

Suvvia, sapete tutti a cosa mi riferisco! Abitando in un paesino che conta sì e no seicento anime, dove la connessione ad internet è assicurata (parola molto grossa) da un articolato sistema di carrucole, mi candido ufficialmente come colui che ha vissuto la peggior esperienza di installazione di *Half-Life 2* subita da essere vivente senziente. In effetti, due ore e mezza (sigh!) di trepidante attesa per giocare ad un titolo acquistato il giorno d'uscita insegnano molto sul concetto di pazienza. E devo ammettere che le peggiori bestemmie si sono sprecate nel momento in cui, di lì e qualche giorno, l'intera procedura è stata ripetuta a causa di un fantomatico errore in Steam che precludeva l'esecuzione del gioco.

Eppure l'ho fatto. L'ho fatto e lo rifarei ancora (dovuti scongiuri) perché quanto avevo visto, o meglio, vissuto dell'opera di Valve mi aveva già stregato e mi attraeva come il proverbiale canto delle sirene. Per questo non credo che RedEye abbia fatto la scelta giusta: certo, anch'io condivido l'odio viscerale per questo sistema, e spero vivamente che non si riveli lo strumento definitivo (?) contro la pirateria, ma piuttosto che 'punire' Valve per lo scellerato meccanismo cui ci subordina, preferisco premiarla per lo straordinario valore della sua creazione, perché sì, *Half-Life 2* è davvero mostruoso.

Ovviamente, tutto è relativo, quindi state certi che io (e chi come me ha fatto questa scelta, immagino) sarò il primo a mandare dove merita chiunque proponga per il nuovo 'Strip Poker 2K5 nude series' [Foto 01] un'installazione tramite l'HotSteam Enhanced del caso!
Con infinita ammirazione,
Dimaco

Si sono lette e sentite storie di ogni tipo sulle idiosincrasie del sistema Steam, ma quella di Valve non è una soluzione impraticabile, è solo un coacervo di 'errori di gioventù', una lacunosa prova generale, una porta dai cardini storti aperta su un futuro radioso. Sbagliando si impara, recita un vecchio adagio, ed è particolarmente vero quando si ha a che fare con la grande rete e i sistemi di autenticazione. [Primo piano. Sguardo puntato verso l'infinito. Voce di Gandalf. Cori elfici in background] Ma verrà il giorno in cui l'uomo videoludens accenderà la sua console, selezionerà con fiducia un gioco dal menu e vivrà esperienze meravigliose. [fade out]

I videogiochi fanno male? Quando ero piccolo mia madre mi vietava di stare per più di un'ora davanti al Commodore 64, e mi ricordo ancora con malinconia quando ogni giorno, finiti i compiti, potevo finalmente trascorrere la mia oretta quotidiana davanti al mio miracoloso computer. Allora mi sembrava tremendamente ingiusto poter giocare solamente per un'ora al giorno, ma adesso mi rendo conto di doverla ringraziare per questo, altrimenti non avrei mai combinato nulla di buono a scuola, pigro come sono. Inoltre, questo limite di tempo rendeva, se vogliamo, più 'prezioso' quel momento della giornata. È così che è nata la mia passione per i videogiochi. Adesso, sulla soglia dei trent'anni (sigh) e con una moglie in dolce attesa, mi domando: come mi comporterò con mio figlio? Quelli della mia generazione sono stati un po' come dei pionieri [Foto 02] in questo campo, trovandosi ad affrontare per primi, senza

> "Abitando in un paesino dove la connessione ad internet è assicurata da un sistema di carrucole, mi candido come colui che ha vissuto la peggior esperienza di installazione di *Half-Life 2*"
> Dimaco

alcuna guida da parte degli inconsapevoli genitori, il mondo selvaggio dei videogiochi, le sparatorie, i combattimenti all'ultimo sangue, i viaggi nello spazio, le gare di F1 e quant'altro. Al giorno d'oggi, però, i giochi si sono evoluti e sono decisamente più realistici di una volta, grazie (o per colpa) al 3D e ad una grafica mozzafiato. Ma forse (penso) non è il realismo o la grafica 3D che fa il videogioco, ma la fantasia del bambino che si immedesima nel ruolo che viene proposto. Pensando alla mie esperienze infantili, mi rendo conto che è inutile farsi troppe seghe mentali su come comportarsi con i propri figli. Perché limitare le loro esperienze impedendogli di giocare liberamente? Videogiocare, nei tempi e nei momenti giusti, accresce le loro esperienze e li aiuta a sognare e a divertirsi. Alla fine penso che lascerò che mio figlio scopra questo mondo da solo, in modo che, se vorrà, potrà appassionarsi così come mi sono appassionato io fin da piccolo. L'importante è stargli sempre vicino per fargli capire la differenza fra reale e irreale e fra giusto e sbagliato, ma questo vale anche per la TV non solo per i videogiochi. I bambini, dicono gli psicologi, sono come spugne, assorbono tutto, ma la cosa fondamentale, secondo me, non è limitare le loro esperienze impedendogli ad esempio di giocare ad alcuni giochi magari troppo violenti, ma fargli capire attraverso essi la differenza fra il reale e la finzione, fra le cose buone e quelle cattive.

Ritornando alla mia domanda iniziale: I videogiochi fanno male? In un certo senso sì. Per esempio, la mattina sono costretto a toccare i 150km/h in tangenziale per andare a lavoro perché faccio sempre tardi giocando con il Game Boy Advance mentre sono in bagno, ma alla fine un po' di assuefazione è veramente un male? Noi grandi (per modo di dire) abbiamo, o dovremmo avere, un po' di buon senso per poter smettere di giocare quando è il momento e, alla fine, l'unica cosa che dovremmo insegnare ai nostri figli è quando è il momento di spegnere la console.
Zorn

A quello ci pensa Kojima, tranquillo. Scherzi a parte, per dirla con Marzullo, ti sei fatto una domanda e ti sei dato una risposta, pertanto c'è davvero poco da aggiungere al tuo ragionamento. È una mera questione di educazione. Sia che si tratti del videogioco, della televisione, del calcetto o del sesso, la parola d'ordine è 'moderazione'. Hai gli occhi secchi? I polsi come stretti dalle mandibole di due pitbull? Le mutande gonfie e maleodoranti? È il caso di mettere in pausa. Semplice. Basta saper cogliere i segnali del disagio prima che degeneri in patologia. Hai perfettamente ragione quando affermi che l'astinenza aumenta il piacere dell'esperienza. Bisogna soffrire per provare piacere. Dillo a tuo figlio mentre gli impedirai di strapparti il controller dalle mani a suon di gomitate sulle tempie. Ah, e auguri.

Il videogioco è un passatempo come tanti altri, non c'è in esso nulla che lo possa differenziare da una qualsiasi altra attività ricreativa. Un pescatore che sta sul molo [Foto 03], un giocatore di board game o il lavorare all'uncinetto provano le stesse sensazioni; ci voglio mettere anche il giardiniere. Si usano per certo mezzi diversi, con tempi diversi, ma il tempo è relativo si sa, e il risultato è lo stesso: l'appagamento. E io non ci vedo nulla di male. Come leggevo nella missiva di Maxlee, la ricerca del piacere è nella natura umana: il videogioco è un modo come milioni di altri per ottenerlo. Ci si potrebbe anche cimentare con il rituale del the o con i mandala: otterremmo lo stesso effetto ma con mezzi più raffinati. Quel che non condivido è che il videogioco possa essere identificato come un'arena dove sfogare la propria frustrazione. È troppo riduttivo, è troppo facile, quasi scontato. Può essere anche fruito in quel modo, e non ci vedo altresì nulla di male. Piuttosto che andare in giro a far/farsi del male e/o deprimersi è meglio caricare *Dynasty Warriors* e massacrare i turbanti gialli. Ma non c'è solo la vittoria, c'è la passione, la risata, la gioia, il pianto, la rabbia, la malinconia, l'alienazione e la sconfitta, sconfitta anche nella vittoria (Sephirot anyone?). C'è tempo per riflettere anche in modo profondo: *Metal Gear Solid 2* ha alzato la mano al primo banco. La varietà di modelli di fruizione e contenuti che il videogioco offre non permette di evincere, secondo me, una ragione definita del perché si videogiochi: si può tentare l'interpretazione di alcuni segni distintivi del videogiocatore medio, ma rimane pur sempre un'interpretazione, come lo è la mia nella prima riga di questa email.
Sorc3r3r

E come lo era anche quella di Maxlee. Del resto lo ammetti tu stesso: "Può essere anche fruito in quel modo". È solo uno dei tanti motivi che spinge ad immergere la testa nel cristallo, a stringere un pezzo di plastica e a lasciare il mondo fuori. La tua interpretazione del 'passatempo' è comunque troppo letterale. Sostenere che la pratica videoludica e il giardinaggio (o la pesca o lavorare a maglia) siano assimilabili perché fanno 'passare il tempo' equivale a dire che fare jogging in riva al mare e sfrecciare a 250km/h sul Nurburgring siano la stessa cosa perché sono entrambi 'sistemi di moto a luogo'. Ma poi ti contraddici e parli di passione, gioia, pianto, rabbia e malinconia. E allora non si capisce dov'è il punto(croce).

Volevo rispondere alla lettera di Luca Manca pubblicata su **Videogiochi** 011. Soprattutto all'affermazione secondo cui i vecchi giochi non possono essere rigiocati se non spinti dall'effetto nostalgia. Ho 17 anni e purtroppo non ho partecipato all'età d'oro dei videogiochi, ma grazie al computer ho potuto giocare a numerosi vecchi capolavori. Nessun effetto nostalgia quindi, eppure non ho potuto non appassionarmi alla splendida storia di *Final Fantasy 6*, eccitarmi alla vista dei mostroni di *R-Type*, rimanere allucinato davanti alla grafica psichedelica, anche se stilizzata, di *Tempest*. Certo, alcuni giochi sono invecchiati molto male e adesso sono ingiocabili, ma mi pare sbagliato giudicare un gioco soprattutto per la sua grafica. L'essenza di un gioco sta nella sua giocabilità e a me è capitato di immedesimarmi di più nel mitico Locke di *FF6* che in molti altri protagonisti di giochi più moderni. Penso che il retrogaming sia importante per i giocatori più giovani non solo per conoscere i capisaldi dei videogiochi, ma anche per trovare meccaniche di gioco alternative. Non si può pretendere di capire il presente senza conoscere il passato.
Lorenzo Vicari

Sacrosanto, e va aggiunto che, ironicamente, sono proprio i giochi del passato a diffondere il verbo videoludico fra le masse del presente. Si pensi ai telefoni cellulari. In Giappone ci gira di tutto, da *Rygar* a *Bubble Bobble DX*, da *Metal Gear 1* e *2* a... er, *Rumble Roses Pinball*. Quindi onore e gloria al retrogaming. Ma è poi così 'retro' questo 'gaming'?

In riferimento alla lettera di Stone 21 del numero di febbraio 2004 [wow] vorrei dire la mia sulla pirateria. Prima di tutto chiarisco che faccio parte della categoria esercenti di giochi e di musica da quasi due anni, ma ho avuto esperienza come produttore musicale indipendente per sei anni dove più che altro ci ho rimesso soldi e tempo per promuovere nuovi artisti, e già qui penserete che sono contro la pirateria. Però vorrei spiegarvi perché non c'è da essere troppo orgogliosi di taroccare i giochi o i CD musicali, pratica che anni fa era per pochi, ma oggi pure mia nonna è capace. Il paragone più facile che mi viene in mente è quello con chi prende la corsia preferenziale per saltare la coda. Certo non succede niente di grave, ma se tutti facessero così sarebbe il caos [Foto 04].

Onestamente, quando un cliente mi guarda con sorrisino da furbetto e mi dice "Conosci qualcuno che fa modifiche? Masterizzi giochini?" provo una gran pena. Non vedo in lui un sano appassionato che sceglie con cura il proprio acquisto e magari compra un Platinum che ha aspettato per mesi, ma una persona che vede nella quantità di giochi posseduti la propria realizzazione, per poi di solito giocarne un quinto e non finirne mezzo.

Ritornando alla corsia preferenziale, di solito quelli che la prendono pensano anche di avere ragione: masterizzando combatto le multinazionali, combatto i negozianti speculatori, combatto... se vuoi te lo masterizzo per cinque euro. Certo, l'anima del commerciante è viva in chi fa i tarocchi, peccato che il ricarico sul gioco copiato è del 300% quando il negoziante ricarica se va bene il 20%. Chi è lo sfruttatore e chi il benefattore? Appropriarsi dell'ingegno e del lavoro

> "Sono costretto a toccare i 150km/h in tangenziale per andare a lavoro perché faccio sempre tardi giocando con il GBA in bagno, ma alla fine un po' di assuefazione è veramente un male?"
>
> Zorn

altrui è cosa assolutamente vergognosa, è come farsi scrivere il tema dal professore, come cantare in playback. Bah! Stone 21 afferma che la pirateria colpisce qualsiasi settore. Io ti dico che non è vero: è lo sfruttamento che colpisce qualsiasi settore. Ti faccio un esempio: il pane non si può 'piratare', però per farlo puoi avere lavoratori sottopagati e senza libretti. Anche questo è taroccare ed essere sleali. Nel caso dei CD è come sfruttare dei lavoratori e trarne profitto.

Caro Stone 21, il tuo discorso sulla natura poi è surreale, quando fra un po' i contenuti non saranno più fisici ma solo virtuali pensi che risolveremo i problemi dell'inquinamento? Tu vai in giro in bicicletta o col motorino? Hai le scarpe di gomma? Mai mangiato nei piatti di plastica? È un sistema che va combattuto, non salvi la natura se masterizzi i CD, anche perché ne masterizzerai di più ne sprecherai molti di più ancora.

Vuoi sapere perché i prezzi sono alti? Perché voi consumatori non vi accontentate del gioco e di una recensione positiva, ma volete l'hype giorno e notte, volete pagare i manager e i PR, volete pagine promozionali e gigantografie di Snake, volete le fiere miliardarie per vedere Lara Croft 'dal vivo'. Insomma, pretendete di girare in Rolls-Royce piuttosto che in cinquecento, e pure sulla corsia preferenziale. Ritorniamo sempre lì: se tutti la prendiamo sarà il caos. Mi sono dilungato ma spero di essere stato chiaro.

Tristano Ferrero
info@lynxmediashop.it

Tristano, calma. Sei stato chiarissimo, ma forse non hai colto l'ironia e la dichiarata assurdità della lettera di Stone 21. Le sue erano parole in libertà, ragionamenti a briglia sciolta probabilmente formulati sotto l'effetto di qualche sostanza alcolica, ma certamente non una presa di posizione. Abbi fede, Stone 21 è uno dei buoni. Comunque grazie per il contributo: ora è decisamente più chiaro il motivo per cui certi automobilisti vengono definiti 'pirati della strada'.

Ogni santo giorno accendo la televisione, e tra un boccone a mezzogiorno ed uno sbadiglio la sera, i vari telegiornali mi sbattono sul video immagini di una violenza paurosa. [Foto 05] Crudele realtà, dicono, dovere d'informazione. Ok, anche se un po' forzatamente, accetto questa giustificazione! Tanto, ormai, il mio cervello elabora quelle immagini con estrema noncuranza, quasi fosse un reportage sui fiori di lillà. Capirai! Ogni giorno cambiano i personaggi, ma la sostanza no. Again. Ogni santo giorno (2) accendo la televisione e mi ritrovo qualche nuova pubblicità che mostra con estrema dovizia di particolari parti intime femminili che occupano tutti i pollici del mio televisore. Again. Vado in edicola e compro qualche settimanale. Immagini di un attentato stampate in doppia pagina. Oh, guarda, la testa è appesa al palo. Again. Altre testate, stessa situazione. Ribelli armati di machete affettano tranquillamente inermi civili neanche fossero prosciutti di Parma. Il tutto condito con parole ad effetto, slogan per enfatizzare il dramma. Chiudo tutto e rifletto.

Sono un appassionato di videogiochi di quasi trent'anni. Ho visto capolavori ineguagliabili ed ineguagliabili schifezze. In questo universo fatto di pixel, poligoni e texture tutto sembra avere un altro peso. Ciò che è consentito vedere a mezzogiorno in televisione, nell'universo videoludico si trasforma in elemento deviante e sovversivo. Immagini di violenza allo stato puro, immagini di guerra, di morte in diretta, sono ormai 'metabolizzate' come normali e pertanto passate in visione con noncuranza. Basta però che un'immagine di violenza, sia pure soft, venga mostrata in un videogioco che genitori ben pensanti e critici bigotti semi-analfabeti si sentano in diritto di condannare l'intero mondo videoludico con tutti i suoi abitanti. È un controsenso, no? Stessa cosa per i nudi. Come è possibile che uno sparuto gruppo di poligoni possa reggere il confronto con una modella in carne e ossa che ci mostra il sedere (ed altro) in 16:9 per reclamizzare ora una crema rassodante, ora pura e semplice acqua?

È giusto 'valutare' un videogioco con il bollino rosso VM18 se questo rappresenta sesso e violenza, ma dovrebbe essere altrettanto giusto farlo coi mass media, anche nel caso stiano solo dando una notizia. Un bambino rimane tale sia davanti alla TV che davanti a un videogioco. O no?

Marco "SSnake"

Per come lo disegni tu, il palinsesto televisivo italiano sembra il più bello del mondo. Sesso e violenza 24/7. La verità non è così esaltante, ma il tuo messaggio è chiaro. Disparità di trattamento, dici. Ma in verità è una mera questione di disinformazione. Con o senza bollino, i videogiochi vengono ancora visti come prodotti per bambini. Il gioco in generale viene visto come qualcosa di innocuo. E allora il papà compra quel 'Gran Tef Auto Sant'Andrea' di cui parlano tutti, lo consegna nelle mani del suo pargolo e si va a fare una doccia. Poi torna dal figliol prodigo, lo osserva giocare con sguardo pieno d'amore e d'orgoglio. Il mio tesoro, pensa. Quindi volge l'attenzione allo schermo, e vede il suo tesoro dapprima fracassare il cranio di una prostituta con un colpo di fucile, quindi infierire sul cadavere con un enorme pene di gomma. Lo shock è comprensibile. La reazione, anche. Mentre il bambino viene sottoposto ad una catartica overdose di Teletubbies, *GTASA* prende la via del negozio da cui è venuto. "Problemi?", chiede cortese il commesso. "Si vergogni", risponde l'uomo con sdegno. Ora, se solo qualche telegiornale si degnasse di realizzare un servizio sulla classificazione PEGI piuttosto che mostrare le solite immagini di *Carmageddon*...

01

02

03

04

05

> "Il paragone più facile che mi viene in mente è quello con chi prende la corsia preferenziale per saltare la coda. Certo non succede niente di grave, ma se tutti facessero così sarebbe il caos"
> Tristano Ferrero

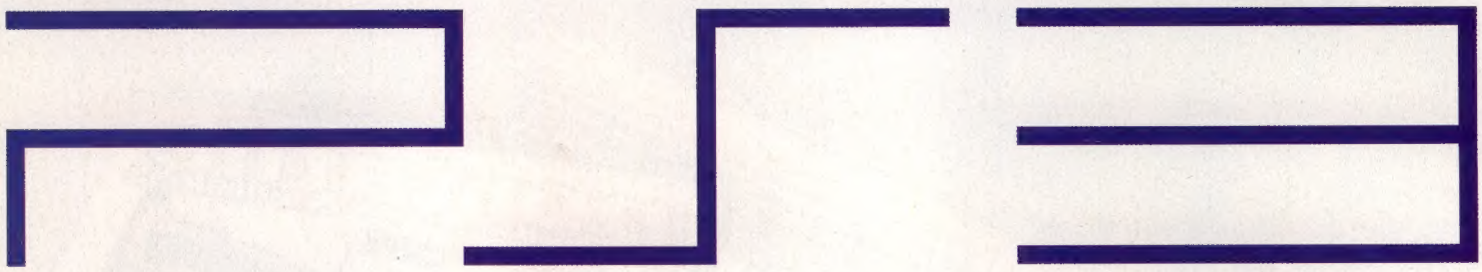
portatile & wireless

ANCORA A SOLI € 4.90!

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA INTERAMENTE DEDICATA A PORTATILI, PALMARI E WIRELESS

IN EDICOLA DAL 2 MARZO!

future media italy



Nintendo
www.nintendo.it

COMING SOON

MARZO 2005

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

http://ds.nintendo.it

TOUCH ME!

NINTENDO DS™

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46)
ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI